
KINGDOM HEARTS › CONKER LIVE RELOADED › AREA 51 › ENTHUSIA
MEGACONSO
El Corte Inglés
Nº 31 · Junio 2005 · www.elcorteingles.es
LOS MEJORES
TEKKEN 5
NO HAY QUINTO MALO
ESPECIAL E3
CRÓNICA CONSOLERA
LEGO STAR WARS
GALÁCTICOS DE UNA PIEZA
YOSHI TOUCH & GO
TOQUES DE DIVERSIÓN
MOTO GP 4
¡ MÁS CILINDROS !
MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT


grand theft auto
San Andreas
TM

JUNIO 2005



Índice ...
... POR JUEGOS

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Diseño y Maquetación:
Raúl Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, Galibo, Hal
Daniel Blázquez (maquetación)

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002

La llave virtual

La exigencia de los jugadores cada día es mayor. Pocos se conforman con la sola idea de un título que se vende como "divertido". Ahora se pide que la acción esté acompañada de animaciones, efectos de sonido o gráficos brillantes, amén de extras que nos sorprendan y aporten más chicha a la jugabilidad. Es quizá el realismo uno de los elementos más demandados actualmente entre los usuarios. Si es muy real, tal o cual juego tendrá mucho terreno abonado. Cierto es que lo real, y cuanto más mejor, es un valor a tener en cuenta, pero no siempre debe ser decisivo, ni siquiera en los juegos que nos acercan a nuestras vivencias o gustos más cotidianos, como pueden ser los deportivos o de conducción. Empieza a ser frecuente leer cómo se destripa un juego porque no es tan real como debiera, tachándolo de demasiado "arcade", como si lo arcade fuera un borrón en las credenciales. Que si el portero parece otro madero bajo los palos porque no tiene la agilidad de gato de Casillas, que si el coche al rozar una valla no se araña…y se concluye que es muy arcade. Me pregunto si el videojuego no es entretenimiento por encima de todo, y sustancial a ello también es lo exagerado e hiperbólico. «Burnout» no será nada realista, pero nos lo pasamos bomba, ¿o no? No con esto quiero decir que en el realismo haya ausencia de espectacularidad, todo lo contrario, pero si en un juego no se busca el realismo como principal baza tampoco pasa nada si tiene otras armas para llevarse el jugador al agua. Lo que no vale, como hacen muchas compañías con algunos juegos, es publicitar un título como si estuviéramos llevando un Ferrari de verdad por encabritarse con el mínimo acelerón. Pudiera ser un elemento de dificultad añadido (y que podemos apostar por ello), pero no realismo. Hay que volar alto en las dos direcciones, con los pies en el suelo, pero también donde sólo la imaginación nos puede llevar.

J.M. Fillol





CJ visita Xbox

GTA: SAN ANDREAS

Ha sido considerado el mejor juego del año pasado para PS2 y ahora hay que celebrar su llegada a la verde de Microsoft. «Grand Theft Auto San Andreas» revolucionó el concepto original de la saga GTA con un argumento brillante, libertad de acción para hacer lo que quisiéramos y un aspecto gráfico de campanillas. Una maravilla en todos los sentidos difícil de mejorar, aunque lo que parecía imposible se ha conseguido a nivel técnico en Xbox. Las enormes prestaciones de esta consola logran ahora hasta un 25% en la cantidad de polígonos, sombras de tiempo real o efectos de luz. Esto nos permitirá gozar aún más de las andanzas de CJ, que sigue irrefrenable en pedir "prestado" vehículos (más de 70) para cumplir misiones a lo largo de tres escenarios gigantes y detallados al milímetro. En la novedosa opción Replay podremos grabar y reproducir secuencias de medio minuto con nuestras acciones favoritas. Por último, podremos volcar la música que queramos al disco duro de la consola y escucharla como en una emisora más del juego. Vamos, más "marcha" si cabe.

Breves

Nuevo modelo PS2

La PS3 llegará con fuerza el próximo año, pero hasta ese momento podemos hacernos con el último modelo de PS2. Se trata de una atractiva versión en plata llamada PSTwo Satin Silver que incluye un mando para DVD de regalo. A juego en el mismo color también se han creado el control Dual Shock 2, la cámara EyeToy e incluso la Memory Card.

Tony Hawk en PSP

El rey indiscutible del skate, tendrá la posibilidad de demostrar también en PSP por qué su fama le precede. Será en el juego «Tony Hawk's Skateboarding» donde le podremos gozar en todo su esplendor acrobático, gracias a un motor gráfico potentísimo, un modo multijugador para cuatro personas a través de Wi-Fi y en cuatro niveles exclusivos para PSP.

Causa justa

Los agentes de la CIA vuelven a estar de moda. Así Eidos pone en acción otro más en el juego «Just Cause» (PS2, Xbox), donde el usuario toma su papel para derrocar el gobierno corrupto de un país sudamericano. El juego promete total libertad de movimientos y acciones en un entorno de más de 1,225 millas cuadradas de extensión, utilizando diferentes vehículos para moverse por tierra, mar y aire.

Sale del garaje este mes

JUICED YA RUGE

Después de estar parado en el garaje más de un año, el velocípedo «Juiced» está a punto de arrancar (PS2 y Xbox) para gozo de todos aquellos que gustan de acelerar a tope por las calles sin dar cuenta de nada. De la mano de THQ y con la carrocería más pulida y el motor más potente que nunca, nos tocará manejar algo de pasta e invertirla en un par de modificaciones de nuestro buga con el objetivo de competir y ganar apasionantes carreras que nos proporcionarán . . . más pasta. El comportamiento de los coches es de fábula, con un control suave como la seda y una física de primera. Un calendario de pruebas de impresión, 50 coches de las marcas más conocidas, pistas con cambios en la iluminación y todas las posibilidades para tunear tu vehículo hasta la saciedad, completan un cuadro genial sobre 4 ruedas.

Nuevo juego de rol para la portátil de Nokia

RIFTS LLEGA A N-GAGE

La consola portátil de Nokia sigue anotándose un título exclusivo tras otro. Esta vez le ha tocado el turno a «Rifts», un popular sistema de juego de rol que está siendo adaptado por primera vez a videojuego. En «Rifts», los jugadores interpretan a personajes que viven en un mundo postapocalíptico desgarrado por la magia, la tecnología y los poderes psiónicos. Con 12 clases de personajes, más de 50 tipos de enemigos, y cientos de armas, habilidades y poderes especiales, se trata de uno de los más ambiciosos proyectos jamás concebidos en un videojuego de rol para una consola portátil. El tiempo de juego se estima, por el momento, en unas cuarenta horas, y también se están preparando modos de juego multijugador (tanto mediante conexión inalámbrica bluetooth como online) para que los jugadores enfrenten a sus personajes entre sí.



TOP TEN VENTAS

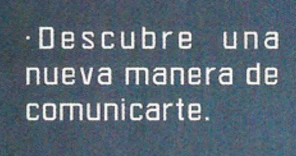


1	Gran Turismo 4	PS2
2	Super Mario	NDS
3	MGS 3 Snake Eater	PS2
4	FIFA Street	PS2
5	PES 4	PS2
6	Star Wars Episodio III	PS2
7	Yoshi's Universal Gravitation	GBA
8	Pokemon Rojo Fuego	GBA
9	GTA SanAndreas	PS2
10	Formula 1 2004	PS2

NINTENDO DS

ESTOPA

DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR.





¡A TOCAR!

GOD OF WAR

La epopeya de Kratos está a punto de desembarcar en nuestras consolas. ¿Será verdad todo lo que cuentan por ahí? Damos fe de ello, al menos el primer vistazo que le hemos echado a este «God of War» nos ha dejado atónitos ante su fastuoso espectáculo de acción y aventuras desarrollado en la Grecia mitológica de medusas, cíclopes y minotauros. La atmósfera épica y fantástica está recreada con brillantez y dedicación, hasta en el más mínimo detalle en los colosales escenarios y en los originales diseños de los personajes, especialmente del carismático protagonista y de los jefes finales. Sumergidos en tal ambiente e impulsados por enmendar un pasado oscuro, tendremos que salvar todos los peligros que nos crea en nuestro camino Ares, el dios de la Guerra. Lo haremos a base de saltar de plataforma en plataforma, trepar por paredes y cuerdas y sobre todo dando mucha caña al monstruo de turno. No habrá victoria ni progreso en la historia sin dejarse la piel en los tremendos (dígase a veces, cruentos) y vistosos combates, el punto fuerte del juego. Aunque contaremos con los poderes concedidos por los dioses para desarrollarlos a lo largo del juego; hasta cuatro conjuros diferentes para causar estragos entre nuestros enemigos. Pero en nuestra vida de súper guerrero también habrá momentos para la resolución de originales puzzles y para la exploración, ésta actividad básica para buscar objetos importantes escondidos en cofres o en escenarios destruibles que nos recargarán de la necesaria energía para seguir avanzando. Por último, nuestro periplo por barcos, ciudades y desiertos estará realzado gráficamente por un motor potentísimo que unirá en una sola carga la máxima explotación que se le puede sacar hoy por hoy a la PS2. Este título está tocado por los dioses.

Gran combate

Acción por doquier expresada en una coreografía de movimientos y combos imposible, y bajo un control de primera, es la tónica existente en «God of War». En principio con la Blades of Chaos -cadena acabada en sus extremos por grandes cuchillas- bastará para abrirnos camino, pero más tarde necesitaremos la invocación de otros ataques especiales, como la mirada petrificadora de Medusa o los destructores rayos de Zeus. Sin duda la forma de acabar con los enemigos es lo que más llamará la atención. O bien lo hacemos por desgaste o participando en minijuegos en medio del fragor de la batalla. Estos minijuegos se plantean cuando la bestia está en situación de "palmarla" y nos exigen para rematar la faena pulsar los botones adecuados o mover el stick analógico. ¡El resultado es formidable!

De película

Para los desarrolladores de «God of War» había que elevar el género de la acción a un nivel nunca visto en PS2 con un toque muy cinematográfico. Al mismo tiempo que muy jugables, los personajes tenían que estar dotados de movimientos inspirados en las películas, así como los exuberantes, únicos y muy poligonados entornos parecen extraídos de escenas muy conocidas. La potente banda sonora fue creada por cuatro compositóres y se utilizaron coros y fuertes percusiones para sumergirnos aún más en la aventura.





Compañía: Sony Género: Acción/Aventura Lanzamientos: Junio Cibercontacto: www.playstation.com/ Plataformas: PS2 + 18 años

PREVIEW

BATMAN BEGINS

¿Qué tiene orejas puntiagudas, modelito aerodinámico, coche molón y amiguete del alma? ¿Quién será? Pues no cabe otro en este traje a medida que el fantástico hombre-murciélago, a punto de aterrizar majestuosamente en la gran pantalla y, por extensión, en el terruño multiconsolero con la pompa y esplendor de los mega-estrenos del verano. Porque no hay que recordar que Batman es uno de los superhéroes más inquietos y prolíficos del cotarro, con un fijo de tres o cuatro juegos al año, últimamente muy cel shaded y tebeísticos. Pero esto es otra cosa y otra licencia, porque ya sabemos cómo se las gasta EA al adaptar de la gran pantalla. En esta ocasión, también han echado el resto, empezando por el fichaje de J. T. Petty, celebrado guionista de la serie «Splinter Cell», que sigue el vuelo del prestigioso libreto del dire Christopher Nolan: ya se sabe, los atormentados orígenes del héroe, sus "tole-toles" contra el crimen, la lucha contra el lovecraftiano villano Ra's Al Ghoul (seiscientos años y tan pancho)... Por si fuera poco, ampliándolo y corrigiéndolo, ya que escenarios como el manicomio de Arkham, con poca presencia en la peli, es una localización clave en el juego. También la nómina de personajes se incrementa, con Scarecrow, Carmine Falcone y alguna sorpresa desbloqueable para la galería de fans. Hay que apuntar que el sistema de juego es una jugosa mezcla entre «MGS», «Splinter Cell» y hasta «Knights of Old Republic», con misiones que apurar (según se encienda el icono ad hoc), gran lujo de movimientos del héroe (remember «Catwoman»), mucha infiltración climatológica y, cómo no, un look gótico, sombrío y siniestro con texturas etiqueta negra, nada de cartoon reciclado. En fin, que ya estamos ansiosos de pescar al pajarito.

La atmósfera gótica está increíblemente recreada en la nueva aventura del hombre-murciélago.

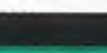
Tuneando el batmóvil

¿Qué sería de Batman sin sus gadgets? Poca cosa. De ahí que podremos tirar de un catálogo completo de cascharrillos y chamarilería murciélaga. Batganchos, bat-cables de fibra óptima, bat-caja de herramientas del perfecto espía... Todo, of course, con mucho diseño y clase para conseguir unas evoluciones físicas fluidas. ¿Y el gadget de gadgets? Pues con la ITV recién pasadita y más tuneado que el carro de El Neng. Porque el inimitable Batmóvil gasta una carrocería propia del «NFS», y nos proporcionará no pocas alegrías en el combate sobre ruedas, la persecución por los tejados y demás derrapajes y acelerones. Y con los asientos reclinables y todo. Ay, Robin, lo que te estás perdiendo...

El murciélago de los puños de oro

Una de las parcelas más musculadas del juego es su ataque karateka, con un sistema de "yoyas" sensitivas tomado directamente de la mamporrera franquicia «Tekken» y que convertirán a nuestro héroe en un action-hero hiperatlético. También existe una curiosa función de "acongoje" para que nuestros enemigos se meen los pantalones al vernos: la estrategia es esconderse e ir avisando de nuestra presencia "ululantemente" hasta que el nivel de ansiedad llegue al tope. Entonces, hacemos nuestra gran entrada y, ¿recordáis los gritos de Boo ante Randall en «Monstruos S.A.»?

Compañía: EA Games Género: Acción Cibercontacto: www.eagames.com Lanzamiento: Junio Plataformas: PS2, Xbox, GC, GBA, PSP +16 años



MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Cuerpo a tierra, soldado. La saga más cañonera del mercado bélico vuelve con más libertad de acción, más ordeno y mando y más sangre arcade que nunca.



El horror, el horror... y esta vez no se trata una coletilla introductoria barata (aunque nunca viene mal ir renovando el vestuario metafórico) sino de verdad literal pura y dura. Porque tales palabras, que pronunciaba un zumbado Brando en «Apocalypse now», las escribió otro que tal le bailaban las neuronas: John Milius, precisamente el guionista de esta última entrega de la franquicia de EA. Nivelazo, vaya. Por algo había que soplar las seis velitas (parece que son sesenta por el subidón de la saga) de tan reputada hazaña bélica. ¿Y cuál es la criatura del autor de «Dillinger» o «Conan el bárbaro»? Pues nada menos que una vuelta a los orígenes de «MOH», con un americano casi, casi en París para desmantelar la devastadora maquinaria nazi. Tú, William "Wild Bill" Holt, uno de los hachas de la Oficina de Servicios Estratégicos (hoy CIA), deberás dirigir una brigada de soldados aliados en el Viejo Continente siguiendo órdenes del mismísimo presidente de Estados Unidos. Que la cosa está que arde allá por el 42. Presentado en territorio yanqui como «Dogs of War» (porque la joya proviene directamente de la central en LA de Electronic Arts), las novedades que presenta el juego son de muchos quilates.
Empezando por su motor gráfico completamente niquelado, que garantiza una calidad en

Libertad guerrera

Una de las innovaciones de esta entrega es la existencia de escenarios no lineales, dando más cancha y libertad de movimiento a nuestras tropas que en una jornada de surf en Vietnam. Gracias a los extensos y bien nutridos mapas, podremos elegir el camino que queramos para cumplir nuestra misión principal, mientras que la secundaria y opcional dependen de los obstáculos y objetivos con que nos topemos en nuestro caminar. Un consejo: cuidado con qué soldados reclutamos para nuestra misión, ya que no es lo mismo un descerebrado kamikaze para una de rescate que un tipo reflexivo y táctico para un zafarrancho de los de "gallina el último".

Por tierra y aire, el ataque es continuo y hay que emplearse a fondo.

HONOR

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□



Ficha Técnica

Compañía
EA Games

Género
Acción

Lanzamiento
Junio

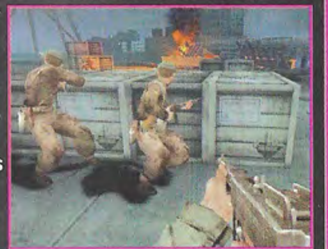
Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.eagames.com/oficial/moh/europeanassault/us/

Hasta medio centenar de soldados en pantalla batallando simultánemante.

Ordeno y mando

▸ En cuanto al control de nuestros muchachotes, transcurre por las vías directas habituales, con una salvedad: podremos dirigir a nuestras huestes mientras nosotros estamos enfrascados en alguna misión complementaria. La cosa es sencillita: les mandaremos a algún objetivo con un par de órdenes programadas en nuestro pad y ellos, tan obedientes, irán derechitos y sin rechistar. Si lo hacen bien, iremos rellenando nuestra barra de habilidad y, una vez a tope, entraremos en una fase en plan tiempo bala donde mataremos como chinches de un solo tiro, como si fuéramos megaguerreros invulnerables que no nos afecta ni el mayor zambombazo. Para que no todo sea simulación. Viva el superarcade.



los mapeados, soldaditos y escaramuzas prácticamente inédita en cualquier juego de su género (se nota que «Call of Duty», «Chaos Theory» o «Brothers in Arms» venían pisando fuerte y con botas de hierro). Así, las cuatro batallas en rigurosa primera persona –hay cosas que no cambian– se encarnizarán aún más, haciendo que los frentes francés, ruso, belga y africano sean más peliagudos que nunca. Hay que decir que cada campaña se divide en tres niveles, con doce misiones por barba, y he ahí otra innovación con galones: no solo tendremos un objetivo principal sino uno secundario e incluso un tercero opcional para los quisquillosos y buscadores de oro en forma de mapas, armas, gadgets y demás extras. Otro de los acelerones a poner medallita es la cantidad de masa guerrera batallando en pantalla: hasta medio centenar de personajes simultáneos, y todos perfectamente organizados y armados, que a la IA, aunque sea castrense, no le patinan las neuronas. Porque esa es otra, más de treinta y cinco armas, escrupulosamente históricas y documentadas, podremos portar en nuestra gesta, con una en cada mano, aparte de granadas y otras sorpresitas en la faltriquera. Eso, sin contar los vehículos diversos (tanques como elefantes) que despliegan un poderío de FX y texturas climáticas de sombrerazos. ¿Y modo multijugador? Natural, a pantalla partida, con cuatro combatientes y dieciséis escenarios (nueve en exclusiva). ¿Y sonidazo? Ya te digo, Dolby 5.1. ¿Y doblaje hispano? A ver, aunque en la GameCube "espikinglis" de serie. En fin, no falta de ná para esta señora batalla.



Guía de juego



Una saga tan consolidada como «Medal of Honor» casi no requiere pistas para el perfecto jugón, más bien indicaciones para amoldarnos a la mecánica más espectacular y menos estratégica de esta entrega. Por cierto, tendremos las espaldas cubiertas casi en todo momento gracias a nuestra tropa, más avispada que de costumbre. También hay que considerar la naturaleza oscura y sangrienta de las batallitas. Para muestra, esa escabechina en St. Nazaire donde podremos disfrutar de la variedad de objetivos y el virtuosismo naval que EA ha imprimido a la acción.
Una consideración más: los programadores han ideado el juego como un parque temático, según sus propias palabras, por lo que tendremos que cambiar el chip de otros títulos más de infiltración hacia la diversión sin cuartel aunque con cuartelillo. Así se las gasta una saga en plena evolución y ebullición. Ah, y ojo con elegir cuidadosamente el armamento disponible en cada reto. No vaya a ser que salgas en un desembarco playero con un cuchillito de Albacete...

PS2/XBOX

AREA 51

En una instalación súper secreta del gobierno, se llevan a cabo siniestros experimentos Y como era de esperar, algo sale terriblemente mal y tienen que mandar a un comando a ocuparse de la situación. Bienvenido a «Área 51», un shooter donde los alienígenas, ciborgs y mutantes se da cita en un enrevesado argumento que no excluye las conspiraciones mundiales, las sectas de iluminados y los "hombres de negro", todo bien revuelto. Mas no te preocupes, porque la historia en realidad no es tan importante. ¡Aquí de lo que se trata es de disparar como un poseso y acabar con las hordas de engendros que se te echan encima! Los combates en «Área 51» son visceralmente satisfactorios, en una mezcla que recuerda a «Doom 3» por la agresividad de los enemigos y a «Half Life» por sus secuencias predeterminadas y tiroteos de precisión. Las armas son potentes y la munición abundante, por lo que apretar el gatillo con abandono termina por convertirse en tu opción más razonable, sazonando las cosas con alguna o que otra granada de fragmentación que manda a los enemigos por los aires. ¡Por no mencionar los exóticos poderes mutantes que acabas adquiriendo, que son la caña! Pero si la acción es buena, la técnica no lo es menos. Con efectos de partículas espectaculares, texturas detalladísimas y montones de personajes en pantalla, «Área 51» es un título que impresiona, e incluso cuenta con excelentes voces dobladas al castellano. Como también tiene un sustancioso modo multijugador en red, pues resulta que es un juego de lo más completo y altamente recomendable en todos los sentidos. Se lo pasan bomba.







Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Midway

Género
Acción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.area51-game.com



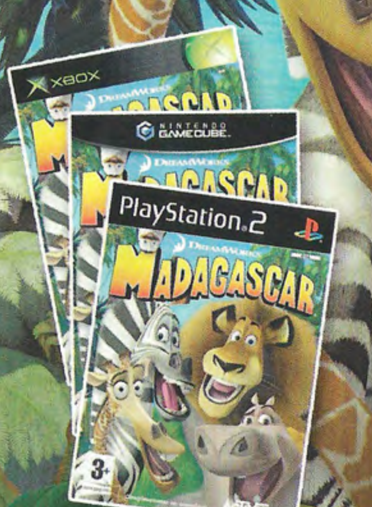




Práctico escáner

▶ **Al igual que en «Metroid Prime», el protagonista cuenta con un escáner (en esta ocasión de brazo) con el que puedes examinar ciertos elementos del entorno. Tus desvelos se recompensan desbloqueando documentos especiales a los que puedes acceder desde el menú principal para enterarte de detalles adicionales sobre la compleja trama del juego. Está bien pensado, ¡déjate la lectura para cuando se acaben los tiros!**

DEL ZOO, A UN LUGAR TOTALMENTE NUEVO



DREAMWORKS

MADAGASCAR

Cuando una banda de pingüinos granujas se fugan del zoo, cuatro amigos de toda la vida cambiarán el confort de la ciudad por los trópicos de Madagascar.

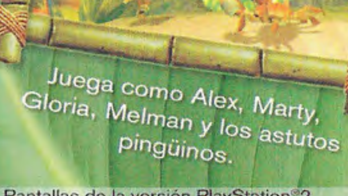
Juega como Alex, Marty, Gloria, Melman y los astutos pingüinos.

Aventúrate por capítulos llenos de acción basados en la película.

Interactúa con personajes y lugares totalmente nuevos y exclusivos del juego.

Ruge, cocea, rebota y gira para aprender a sobrevivir en la naturaleza.

Pantallas de la versión PlayStation®2





PlayStation.2



NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

PC CD

activision.com













PS2/XBOX/GC

MADAGASCAR

Toda película de animación de éxito suele tener su correspondiente videojuego. Y la animalada de «Madagascar», esa descacharrante comedia a punto de estrenarse en nuestros cines, no podía ser una excepción. La cosa trata de una panda de simpáticos animales que abandona, casi por accidente, el confort del zoológico para volver a la naturaleza, ¡y están muy poco preparados para lo que les espera allí!
El juego sigue fielmente el guión de la película y los primeros niveles se desarrollan en el zoo, donde aprendes a manejar a los diferentes animales, adquieres nuevas habilidades (como el doble salto para Alex, el león, o la coz de Marty, la cebra). Por el camino te encuentras con un minijuego de pesca y otro de carreras, y vas conociendo a los personajes (¡los pingüinos son geniales!). Las cosas se desarrollan según los cánones habituales de las plataformas, en especial cuando llegas a la selva de Madagascar, pero antes tienes que pasar por niveles de sigilo en el barco, que tienen más chica de la esperada. Aunque solo controlas a un personaje simultáneamente, puedes a cambiar de uno a otro en los puntos designados, porque necesitarás de sus diferentes habilidades para avanzar. Cada nivel está diseñado para sacar partido a las características de cada animal, por lo que las cosas se mantienen siempre interesantes.
Técnicamente, los personajes están muy bien hechos y los vivos colores de los escenarios recuerdan a los de la película. La verdad es que es un trabajo de adaptación excelente, y cualquier chaval que disfrute con el filme estará encantado manejando a los protagonistas. No es terriblemente original, pero resulta un juego muy apañado.

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.madagascar-themovie.com/









Valoración

Gráficos	4/6
Jugabilidad	3/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

Desbloquea todo

Al tratarse de un título dirigido a los más jóvenes, «Madagascar» no es ni muy largo ni muy difícil. ¡Con un poco de dedicación, te lo puedes terminar en un par de sesiones intensivas! Por fortuna, los completistas con ganas de sacarle jugo pueden volver a niveles anteriores y obtener "cheats" y bonificaciones específicas para los personajes, una tarea que exige un nivel de habilidad bastante mayor.

PS2/XBOX

CABELA'S DANGEROUS HUNTS

Hay mucha gente que considera la caza deportiva como algo obsceno. ¿Ir por ahí matando a animalillos indefensos? ¡Qué horror! Pero con «Cabela's Dangerous Hunts» no hay razón para el escándalo, porque se trata de una caza virtual donde podrás poner a prueba tus dotes de cazador sin perjudicar a la naturaleza. Aunque la cosa va de tiros, y hay un modo arcade bastante movidito, en realidad se trata de un estricto simulador. Tienes que usar cebos y reclamos, considerar la dirección del viento (¡porque los animales pueden olerte!) y rastrear extensos paisajes que van desde la sabana africana a bosques de pinos cubiertos de nieve. En las cazas más largas, incluso tienes que andarte con ojo para que tus niveles de energía e hidratación no bajen demasiado. Encontrar a la presa puede ser un proceso largo y tedioso, pero eso es algo que los cazadores tienen que afrontar en la vida real, así que todo sea en aras del realismo. Hablando de realismo, no puedes pegarle un tiro a lo primero que veas, solo a los animales que estén permitidos. Aunque claro, si una bestia salvaje carga contra ti con intenciones aviesas, entonces sí que puedes cargártela, por eso de la defensa propia y tal. Para tu tarea cuentas con una amplia variedad de armas, semiautomáticas, rifles, escopetas, pistolas e incluso arcos y cuchillos, si te da por ahí. Aunque técnicamente no es portentoso, los gráficos recrean con acierto los entornos naturales y hay una gran variedad de especies, que suenan y se mueven de modo convincente. Cualquiera que esté interesado en el mundo de la caza estará encantado con este simulador.

UP&DOWN

▲ Elementos de simulación realistas que complacerán a los entendidos en caza. Amplia variedad de equipamiento y animales.

▼ Encontrar a la presa puede ser un proceso largo que exige paciencia. El uso del equipamiento podría estar mejor explicado.





Compañía: Activision | Género: Simulador de caza | + 12 años

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Aparte de que le fiche Carlinhos Brown para su combo chatarrero por aquello del look rasta-tribal, al bueno de Predator le queda poco que demostrar. Tanto en cine como en videojuego, y eso que su encontronazo con Alien no le sintió mal del todo. Pero como el muchachote no nos cae mal, nunca está de más seguir intentándolo, aunque sea con un juego cuya línea argumental deja la de «Alien Vs Predator» a la altura de Dostoievsky, como dice un colega en internet. Oreja al parche: nuestro amigo aterriza en plena y turbulenta década de los treinta, donde tendrá que aplicar la dura ley seca a una banda de mafiosos irlandeses que le tienen ojeriza vaya usted a saber por qué. Claro que también tenemos tajada futurista, por supuesto, ya que daremos un brinco de cien años para encontrarnos con la city apocalíptica de turno, llena de yonquis, practicantes de vudú, luchadores y hasta ex estrellas porno (sic). Un festín para que Predator afile sus garras, vamos. Con no pocos guiños a las mitologías de tebeo y a la casi ignota secuela "oficial", el juego nos plantea una plataformera aventura de acción en tercera persona a la antigua usanza. Unos escenarios adecuadamente urbanos con conseguidas animaciones y escenas cinemáticas (de similar calidad en las versiones Xbox y PS2) sirven en bandeja la chicha del juego, que no es otra que un matamata donde tiraremos de arsenal ferolítico (plasmacaster, combi stick, smart disc y demás nombres chulos) y de movimientos estilizados y felinos (ojo a las luchas sobre el tejado) para achicharrar a los innumerables (y escasa IA) malos y sus jefes finales, otros que tal bailan. En fin, un entretenimiento sencillo y baratito, en todos los sentidos.

UP&DOWN

▲ Buenos escenarios y guiños urbanos (ese cotarro Weyland-Yutani) y movimientos depurados.

▼ Extraños giros argumentales, cuatro modos de visión algo cegatos y sensación cansina.





Compañía: Vivendi | Género: Acción | Lanzamiento: Mayo | + 18 años



¿quién se apunta?
PlayStation®2
18+
www.pegi.info
ADVERTENCIA
VIOLENCIA EXPLICITA

PS2

Tekken 5

La más venerable saga de lucha dentro del universo 3D vuelve a la carga con una nueva edición que viene más cargadita que nunca con montones de suculentos extras, gráficos de flipe y un sistema de combate impecable. ¡Menudo juegazo!

No hay duda de que Namco sabe lo que hace. Tras tomar buena nota de las sugerencias de los fans, en «Tekken 5» ha procurado combinar lo mejor de los títulos anteriores y expandir los puntos fuertes de la serie para ofrecer un juego impecable. ¡Y la buena noticia es que lo ha conseguido! Estupendos modos de juego, más equilibrio, mejor inteligencia artificial y una presentación de lujo coronan a «Tekken 5» como al juego de lucha por excelencia en PS2.

Pequeñas novedades, grandes mejoras

Respecto a la edición anterior, «Tekken 5» decide que los experimentos, mejor con gaseosa. Han desaparecido los escenarios con superficies irregulares, cuya influencia en las peleas era difícil de controlar, y ya no se pueden hacer combinaciones de ataques casi infinitas aprovechando las paredes. Se les sigue pudiendo sacar partido, pero es un elemento mucho más equilibrado.

Y es que equilibrio es la clave de «Tekken 5». La extensa plantilla de luchadores ha sido optimizada a fondo para que la estrategia de "aporreo de botones" de ciertos personajes (Christie Monteiro, te estamos mirando a ti) no sea tan efectiva, y casi todos los luchadores han visto su repertorio mejorado con nuevas técnicas que amplían sus opciones. El ritmo, sin llegar al frenesí de «Dead or Alive Ultimate», es considerablemente más rápido que antes, lo que lo convierte en uno de los juegos de lucha 3D más veloces del momento. Los tres nuevos contendientes que se incorporan al universo «Tekken» (Raven, Asuka Kazama y Feng Wei) están a la altu-

Valoración

Gráficos ■■■■■■

Jugabilidad ■■■■■■

Sonido/FX ■■■■■■

Originalidad ■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Namco

Género
Lucha

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
http://tekken5.namco.com

La historia de Tekken

Llegar a la quinta edición de un juego es toda una proeza, así que en «Tekken 5» se celebra con un extra de auténtico lujo: emulaciones perfectas de «Tekken», «Tekken 2» y «Tekken 3». ¡Nada menos que tres juegos de regalo! Por si fuera poco, los tiempos de carga han sido optimizados para que resulten prácticamente inexistentes, por lo que estas emulaciones son incluso más divertidas que los originales. ¡Cómo nos cuidan!

ra de sus ilustres predecesores, y constituyen fichajes sólidos que sin duda volveremos a ver en futuras entregas de la serie, además de que insuflan una muy necesaria variedad en los estilos de lucha, algo fundamental en cualquier secuela que se precie.

La técnica por encima de todo

Aunque todo esto está muy bien, el auténtico punto fuerte de «Tekken 5», lo que convierte a este juego en una apuesta segura, es el apartado técnico. Los gráficos son absolutamente magníficos, tanto por el meticuloso detalle de los personajes como por los hermosos entornos donde tienen lugar las peleas, sin olvidar las animaciones faciales y corporales, que están bordadas. Las secuencias prerrenderizadas también son de primera clase, y el sonido viene muy completo con abundantes voces y temas específicos para los finales de la historia de cada personaje. En definitiva, el único pero que podemos sacarle a «Tekken 5» es que no hay modo online, lo cual puede ser una carencia grave para según qué usuarios. Pero si buscas un juego de lucha bueno de narices, con modos de juego trabajados y extras en abundancia, puedes estar seguro de que éste no te va a decepcionar. ¡Es un megajuego con todas las de la ley!



Modos para todos

Los modos de juego de «Tekken 5» son fenomenales. El modo Historia tiene finales específicos para cada luchador, prólogos dibujados a mano e incluso escenas intermedias. Luego tienes el modo Arcade, donde te enfrentas a una clasificación de oponentes I.A. para obtener créditos y comprar nuevos uniformes, colores y accesorios para tus luchadores (¡y hay un montón!). ¡Cuanto más duro es el oponente, más créditos ganas! Por último, el modo Devil Within es un distraído beat'em up donde Jin Kazama se enfrenta a un ejército de robóticos oponentes. ¡Brutal!

Guía de juego



Como todo buen juego de lucha, en «Tekken 5» cada golpe tiene una prioridad específica. Esto significa que si tú y tu oponente lanzáis un golpe a la vez o casi a la vez, el golpe que tenga mayor prioridad será el que conecte, mientras que el otro será cancelado. En vez de frustrarte girtando "¡pero si yo también le he dado!", procura fijarte en cuándo ocurre esto y aprenderás los que golpes tienen mayor prioridad. Ahora bien, ciertos movimientos, por baja que sea su prioridad, siempre superan a otros de prioridad mayor. La mayoría de los ataques bajos vencen a los ataques altos, los medios a los bajos y los altos a los medios. ¡Es una especie de juego de piedra-papel-tijera! Una técnica básica que te conviene dominar cuanto antes es la de rodar por el suelo. Tan pronto como caigas, en el momento justo de caer, pulsa cualquier botón de acción o dirección para rodar. Si no lo haces, le estarás dando la oportunidad al oponente de castigarte en el suelo. Por último, si eres principiante, te recomendamos que empieces jugando con Steve, Nina, Bryan o Feng. En principio, todos los luchadores están razonablemente equilibrados, pero estos cuatro son particularmente eficaces. De todos modos, recuerda que cualquier personaje puede ganar si lo manejas bien. ¡Duro con ellos!

LEGO STAR WARS











Sí, son piezas de Lego, pero sabrán meterte la Fuerza con todo el espíritu galáctico de la serie.





Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

Al ritmo de la marcha imperial

Una de las grandes cosas de la serie Star Wars es su estupenda banda sonora y sus efectos de sonido, que ya casi tenemos grabados en el subconsciente. El zumbido de una espada de luz, el rugido de los motores de los cazas TIE, los blásteres al dispararse... En este juego el apartado sonoro está clavado al de las películas, y aunque se echan de menos las voces, la música dinámica que acompaña a la acción le da una cualidad definitivamente cinematográfica.

Obi Wan, Anakin Skywalker, Darth Maul... los personajes más populares y carismáticos de la nueva trilogía de Star Wars se dan cita en un título que, aunque dirigido a los más jóvenes, ha resultado tener más chicha de la esperada. ¡Los fans de Star Wars lo van a flipar!

Con la nueva (y en teoría última) película de la serie recién estrenada en los cines, era de esperar que llegasen títulos ambientados en una galaxia muy, muy lejana. En «Lego Star Wars», se sigue la línea argumental de las tres películas, eliminando la "paja" y quedándose con los momentos más emocionantes para componer un divertido juego de plataformas que es ideal para los niños, pero que también puede entretener a los adultos sin complejos.

El lado luminoso de la fuerza

Y ése es quizá el principal mérito de «Lego Star Wars». Tal vez se deba a su fidedigna representación de los mitos del universo en el que se basa, o al innegable encanto que tienen los muñecos de Lego, que están impagables interpretando a los populares personajes de la saga. El caso es que, de algún modo, este repaso de los momentos clave de la famosa trilogía es un ejercicio de lo más distraído que cualquier fan de George Lucas sabrá apreciar. La mecánica es muy sencilla, e incluye combate, plataformas, disparo y conducción. En cuanto a los puzzles, son bastante fáciles, y por lo general exigen el uso de las habilidades de diversos personajes para completarlos (por ejemplo, hay personajes inútiles para el combate, pero que saltan más alto o que pueden manipular terminales de ordenador). Lo bueno es que cambiar de un personaje a otro es sencillísimo, y como hay montones para desbloquear, nos lo podemos pasar pipa tratando de conseguirlos todos. Como en Pokémon, vaya.

Apto para todos los públicos

Quizá el único punto flojo del juego sea precisamente ése, que sin el factor de coleccionismo, en realidad no es muy complicado acabárselo en un par de tardes intensas. Es, después de todo, un título para niños, y por lo tanto la dificultad ha sido rebajada para evitar frustraciones innecesarias. Quien ande buscando combos monstruosos y enemigos brutales que exigen horas de práctica, mejor que se dedique a otra cosa. En esa misma línea de accesibilidad, «Lego Star Wars» permite que un jugador se incorpore en cualquier momento a la partida, algo que papá puede aprovechar para echarle una mano al peque en algún segmento difícil. ¡Aunque conociendo a los niños de hoy, es probable que sea el chaval el que le saque las castañas del fuego!
Técnicamente, sorprende la fidelidad con la que se reproducen a los personajes y escenas de las películas, respetando en todo momento la estética propia de los juguetes de Lego. Ver a los cazas y destructores imperiales compuestos a base de bloques y disparando a todo trapo es un espectáculo tan chocante como digno de contemplar. En fin, que este título se ha convertido en una agradable sorpresa y, sin ser el nuevo «Caballeros de la Antigua República», supone una muy digna incorporación al catálogo de juegos basados en este peculiar universo. Estamos seguros de que el propio Yoda lo habría aprobado para sus jóvenes jedis.



Guía de juego

Este es un juego en el que no puedes perder. ¡No, en serio, la derrota no es una opción! Cada vez que te "maten", tu personaje reaparecerá a los pocos segundos y tu única penalización será una pérdida de piezas Lego. Si mueres por caer a un abismo, pierdes 1.000, y si mueres por perder todos tus corazones, pues 2.000. En algunas fases, tendrás que repetir una pequeña sección del capítulo (como cuando combates a bordo de una nave), pero nunca te mandan muy lejos, así que no debería ser problema. Las piezas Lego las necesitas para desbloquear cosas chulas, así que procura que no te "desmonten" a menudo. Cuando reaparezcas, si te das prisa puedes recuperar algunas de las piezas que dejaste caer al ser eliminado. Además, ten en cuenta que si sales de un nivel sin completarlo (volviendo al restaurante de Dexter), pierdes todas las piezas que hayas acumulado hasta ahora en ese nivel. ¡Así que nada de darse por vencido antes de tiempo! Las piezas Lego no solo se consiguen derrotando enemigos, hay muchas que se dejan caer al destruir un objeto usando la Fuerza. Usa la Fuerza en todo lo que encuentres y no te preocupes por las consecuencias. ¡Aquí puedes destruir lo que te dé la gana! Intenta encontrar los contenedores ocultos del nivel, si reúnes los diez, no solo completas el vehículo especial, sino que te dan 50.000 piezas de bonificación. ¡Menuda recompensa!

Ficha Técnica



Compañía
Eidos

Género
Plataformas

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.legostarwarsthevideogame.com/





Retorno a la infancia

El juego está estructurado alrededor del "restaurante de Dexter", una especie de base de operaciones desde la que se desbloquean los extras y se acceden a las diversas escenas de los Episodios 1, 2, y 3. Las tres películas están representadas con sus momentos claves, y las escenas intermedias usan los gráficos del juego. El resultado queda muy divertido, y recuerda a las "batallitas" que te montabas de crío cuando jugabas con los muñecos de Star Wars.





COLD WINTER



Si los setenta fueron para los matamarcianos, los ochenta para los beat'em'ups y los noventa para los RPG, ¿dónde demonios quedan los FPS? Pues, salvando la década prodigiosamente pionera, en todas ellas. Ningún subgénero ha sobrevivido tanto a lo largo de los años sin cambiar medio ápice de su "biblia" fundacional: pistolón a quemarropa, pasillos por un tubo y malvados acosadores pidiendo jarabe de metralla. ¿Hay que recordar la vigencia del «Doom», con su atronadora tercera parte para Xbox? ¿O alguien duda que los shooters en primera persona son lo más cotizado en territorio PC online y lo que te rondaré? Hasta Sony se ha dado cuenta de la tendencia y ha intentado desesperadamente arrimar el ascua a su sardina, primero con el pelín decepcionante «Killzone» y ahora con este «Cold Winter» made in Sierra, que parte de una premisa curiosamente bondiana: tú, Andrew Sterling, ex agente de la M16 (la ofi de 007), apareces en una prisión china interrogado por facinerosos (como en «El mañana nunca muere»). Un colega te salva el cuello y te pones a perseguir a megavillanos varios con tu veintena de armas ultraletales e instantáneas (¡«GoldenEye»!). A través de siete amplísimos escenarios y con el binomio analógico "corre y dispara", sembraremos un reguero de destrucción (ojo a las crudas y sangrientas escenas cinemáticas) entre nuestros enemigos, con IA y capacidad "cobardica" más acentuada según avancemos. Un clima de thriller bastante conseguido, misiones no muy difíciles y modos multijugador (seis, con doce mapas) y online para cuatro colegas consiguen que este «Winter» no nos deje gélidos, aunque tampoco nos achicharre del todo.

Ficha Técnica

Compañía
Vivendi

Género
Acción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.coldwinter.com/es

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

La maña y la fuerza

▶ A falta de originalidad de serie en cuanto a armamento disponible (como mucho, un rifle en cada mano), se agradece la idea de poder interactuar con el escenario para crear tu propio cacharro explosivo. Así, si vemos una botella en un nivel, podremos recogerla y, con un poco de nitroglicerina en otro, nos montamos un cóctel molotov de lujo. O "tunear" la pistola con alguna barra-silenciador o un poco de goma-2. También podemos arrojar sillas o lanzar ficheros, pero tales estropicios no son muy propios de un agente del M16, ¿no?

PS2

MOTO GP 4

De Elías a Gibernau, pasando por Pedrosa, la cuarta "vuelta" de la saga sobre dos ruedas con más solera del circuito llega rebosante de potencia y cilindros.








El comportamiento de tu moto es sensacional para hacer arriesgadas "tumbadas" y aprovechar la aspiración de las motos rivales.

Los amigos del motor deben estar de enhorabuena. Tras varias temporadas quemando rueda sobre la pista de PS2, nos llega por fin en esta cuarta entrega la posibilidad de aumentar nuestra experiencia de juego con todas las categorías del Mundial de Motociclismo. Una espléndida novedad que nos permite flipar no sólo con Valentino "The Doctor" Rossi y Sete Gibernau en la categoría reina de 500cc, sino también con otros ases como Dani Pedrosa y Toni Elías en 250cc y 125 cc. El efecto más inmediato es el incremento del plantel de pilotos a más de 70. Pero es sobre el asfalto donde el jugador notará el salto cualitativo de la saga, cuando el pilotaje se dirima entre igualdad competitiva y mayor potencia, marcado por las distintas cilindradas. En el modo Temporada empezaremos en la categoría de 125cc (a elegir entre piloto personalizado o uno real), con la posibilidad de ascender al cuarto de litro si acumulamos victorias y puntos, hasta llegar a disputar la corona de Moto GP a través de los 16 circuitos reales del campeonato. Vamos, que hay que currárselo, sobre todo en la opción simulación (la vedette del juego), ahora más realista a pesar de mantener ramalazos arcade. Aunque para diversión a raudales, nada mejor que retar a un colega en el modo multijugador, ¡para "picarse" a pantalla dividida!

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□




Retos motorizados

En «Moto GP4» hay una interesante variedad de modos. El modo Combate es una apretujada pugna desde la parrilla de salida, donde abrir y cerrar gas es la constante, sin espacio para el error. La trazada perfecta es lo que demanda el modo Contrarreloj con la intención de arañar segundos Y el Multijugador mediante LAN permite carreras de 8 jugadores a la vez. Por otro lado, tenemos 100 desafíos variopintos, desde cubrir un tramo en tiempo límite, hasta batir en duelo a los "monstruos" de las cuatro ruedas. Si sales bien parado tendrás como recompensa puntos GP, los cuales sirven para obtener secuencias de vídeo y desbloquear pilotos, motos y circuitos. ¡No te arrugues, campeón!



Ficha Técnica

Compañía
Namco

Género
Conducción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.motogp-game.com

Jugabilidad

Si algo distingue a la saga es su jugabilidad. La recreación de la física es casi perfecta y el comportamiento de motos y pilotos nos permite hacer "tumbadas" espectaculares en las curvas y sentir la velocidad pegada al casco a 300 Km/h en las rectas. Y ojo con la toñas, que duelen. Por supuesto existe la posibilidad de trastear en nuestra moto, en la suspensión, frenos y demás, para salir a competir en las mejores condiciones.
En cuanto al aspecto técnico, gracias a un motor gráfico de campanillas se ha conseguido un framerate suave, texturas nítidas y un modelado detallado al milímetro de pilotos y motos, éstas claramente diferenciadas según su cilindrada. Tampoco los chicos de Namco se han quedado atrás a la hora de mostrar como los chorros del oro todos y cada uno de los circuitos; ni han escatimado esfuerzos en el tratamiento de la luz y en los aspectos climáticos, así como en el rugiente fx, para dejarnos con la boca abierta y el tímpano vibrando.
En aras a este realismo, la IA que nos encontramos está aplicada como nunca y los contrincantes movido por la CPU pueden cometer los mismos errores que tú y sufrir las inclemencias del tiempo. Tales escenas las puedes ver subjetivamente desde una nueva visión desde el casco o posteriormente en increíbles "replays", tan auténticas que serán difíciles distinguirlas de repeticiones reales. ¡Viva la inmersión motorizada!
En definitiva, «Moto GP 4» supone un magnífico despliegue jugable y técnico que garantiza muchas horas de emocionantes carreras, aunque se echa en falta la presencia del prometido modo online. ¿Estará en Moto GP5?

Guía de juego

Antes de acelerar como caballo desbocado, es fundamental poner a punto el motor de tu moto, controlar la transmisión y elegir el tipo de ruedas adecuado en cada circunstancia climatológica. Cada categoría tiene sus características propias de conducción, por tanto no será lo mismo pilotar una moto de 125 cc que una de 500cc. En cuanto al control, es sencillo hacerse con él, sobre todo en el modo Arcade que permite hasta graves errores de pilotaje, no tanto en el modo simulación. No obstante, las claves de una buena conducción son depurar la trazada, frenar lo justo y acelerar a tope cuando se precise, y todo esto se adquiere con carreras a tus espaldas. El modo Entrenamiento viene de perilla para familiarizarte con los controles a base de pruebas que enseñan con indicaciones sobre el asfalto la trayectoria que debe seguir tu moto, cuándo frenar o acelerar. En las primeras carreras puedes llevar activado el sistema de asistencia de frenos y cuando ya no haya quien te tosa desactivarlo para afrontar grados de mayor dificultad. En cualquier caso, al entrar en una curva siempre será mejor la desaceleración gradual que el frenazo y tentetieso. Si la curva es en "s" empieza por meter marchas más cortas antes de llegar a ella y luego aprovecha la inercia para zigzaguear, a doble tumbada, con el stick. Y puestos a arriesgar, puedes tomar una curva sin reducir la velocidad, siguiendo lo más cerca posible la trazada de una moto en cabeza.

Grandes alicientes

▸ La gran baza de «Moto GP 4» es la inclusión de las tres categorías del Mundial. Así, tenemos a nuestra disposición todas las motos y circuitos oficiales de la competición, con la única pega de que pertenecen a la temporada 2004. No obstante, la posibilidad de elegir carreras de diferentes cilindradas, entre motos más ligeras o pesadas y distintos estilos de conducción según qué motor montemos, es un plus que permite la visión global de la competición. Otro gran aliciente es tener todas las licencias del Mundial, que aportan realismo absoluto en monos, cascos, motos y muchos elementos de los circuitos. Éstos están diseñados bajo sistema telemétrico e incorporan elementos móviles (tráfico alrededor del circuito, aviones sobrevolando) que le dan más chicha a la carrera. Más a más.

PS2

ROLAND GARROS 2005

¿Seguimos locos por el tenis y gustándonos tanto su juego tan electrizante?
Pues posiblemente, aunque ma non troppo. De hecho, los últimos juegos sobre el deporte de la raqueta no han escalado demasiados puestos en el ránking de la ATP. Recordemos ese de «Agassi» más pelado que el cráneo del menda. Por eso Sony sigue apostando sobre seguro con su franquicia tenística más asentada, que en su última entrega dio una exhibición simuladora incluyendo las cuatro torneos del Grand Slam: Australia, Roland Garros, Wimbledon y el Open USA. En esta ocasión, como es fácil de adivinar viendo el título, la cosa se centra en el torneo francés que, sin desmerecer a los demás, presenta mayores dosis de emoción y garra que otras superficies. Un plus de dinamismo que ha sido perfectamente rebañado por esta saga ya veterana, que logra que nos olvidemos de otra "colega" sobre los internacionales galos con la potencia de saque algo mermada. Subiendo a la red directamente en el modo torneo, y liftando el resto de opciones disponibles, algo flojas y rutinarias, nos encontramos con una tierra perfectamente batida en la que lucir nuestro juego con una gran variedad de cámaras, repeticiones y ángulos disponibles. Incluso el público será mucho más dinámico y menos "pin-pan-pum" que en otras ocasiones. Un apartado sonoro a la altura de las circunstancias logran que nos sintamos como si McEnroe nos gritara a la oreja sus improperios. ¿Y los amos de la pista? Pues la nómina de tenistas también se ha incrementado hasta la veintena larga (algunos, desbloqueables) con los últimos cracks del momento, aunque la representación española sigue bajo mínimos (cómo son estos gabachos). En fin, un "esmache" potente y controladito, como cabía esperar, sin muchos minijuegos, modelitos ni chorraditas. Esto es tenis, ya sabes.



Raqueta fina

Cada vez menos acostumbrados a los finos estilismos y sí a los gladiadores a raquetazo limpio, se agradece el suave y poco tosco control y movilidad sobre la pista que atesora este juego. La botonadura será la acostumbrada (devolución, toque corto, pegadito a la línea de fondo y revés), aunque el dominio de los "mates" y los efectos tenga una técnica bastante depurada y gráfica. Y ojo a las animaciones de los campeones. Por cierto, ¿qué pinta ya la Kournikova?

Ficha Técnica

Compañía
Namco

Género
Deporte

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://es.playstation.com



Antes de batirte en la competición, puedes ejercitar todos los golpes con un práctico tutorial.


Podemos disfrutar de nuestro juego a través de una gran variedad de cámaras, repeticiones y ángulos.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

A FONDO A FONDO A FONDO

TEXTOS: CHEMA ANTÓN

PS2

enthusia

Ni Forza MotorSport, ni Gran Turismo 4 nos llevan a los niveles de simulación en conducción que encontraremos en «Enthusia».
El juego desarrollado por Studi 3 para Konami es una obra de arte en aspectos como la física de los vehículos, los modelados de los coches y, ante todo, la recreación de una forma de conducir mucho más realista de lo que estamos acostumbrándonos a ver en otros juegos y que basa todo su éxito en el control de los diferentes puntos de gravedad del coche en carrera gracias al Visual Gravity System. Se trata de un sistema que nos muestra sobre una gráfica del coche y mediante una bola, dónde se va desplazando el punto de gravedad del coche. Tener perfecto control sobre la bola nos dará un perfecto control sobre el coche en el asfalto.
El segundo aspecto sobresaliente del juego es la recreación de la física de los coches, algo visible a todas luces sin tener que esperar a las repeticiones, ya que podremos disfrutar de baches, inclinaciones, deslizamientos, derrapadas y demás durante las propias partidas. Por último, es digno de alabanza el asombroso aspecto gráfico del juego gracias a un fantástico modelado de los vehículos, buenas iluminaciones y bastante bien recreados efectos de partículas. Pero también es aquí donde hay algunas pegas. En primer lugar porque los escenarios son algo pobres, casi tanto como la cantidad de pistas disponibles en el juego, doce. Una serie de modalidades de juego que nos dejan con la miel en los labios hacen que el juego pueda quedarse a medias porque, o no sabemos seguir o nos cansemos de atravesar puertas (en el caso del modo Revolution). Konami se ha metido con buen pie en el mundo de los simuladores sobre ruedas... ¿sabrá salvar el escollo de la adicción?

Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Conducción

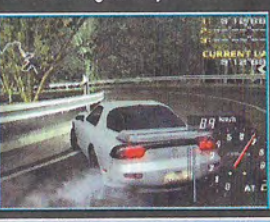
Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.konami.jp/-enthusia

Las instrucciones saben a poco

A modalidades típicas de la conducción (Contrarreloj, Práctica, Versus), se unen dos nuevas posibilidades en «Enthusia».El modo Revolutions nos obligará a ajustar nuestra velocidad con un código de colores para atravesar una puerta (mezcla de Dance Dance Revolutions y conducción). Un segundo modo, Enthusia Live, es similar a un RPG en el que, en función de los puntos Enthu que ganemos en las carreras (por posición, daños, legalidad,...), podremos mejorar a piloto y coche a lo largo de 99 años (semana a semana) hasta llevarle del número mil al uno.





PS2

SPY VS. SPY

Prepárate para descubrir la faceta menos glamorosa del espionaje.
Olvídate de la elegancia y sutileza de James Bond, ¡cuando se trata de espiar, esto es un sálvese quien pueda y agarra el dinero y corre! En «Spy vs Spy», controlas a un disparatado espía que debe hacerse con una serie de documentos antes que sus rivales. Para ello, dispones de ametralladoras, pistolas congelantes, trampas de todo tipo e incluso el siempre fiable recurso del cachiporrazo en la cabeza. Todo vale con tal de quitar de en medio a la competencia y acceder a esas suculentas cajas fuertes que hay ocultas por ahí. Tienes que correr, saltar, eludir obstáculos, combatir con otros espías, explorar el entorno y, por qué no, desplegar una buena estrategia para salir victorioso. Al estar basado en una popular tira cómica de la revista MAD (muda, para más señas), el aspecto técnico opta por una estética caricaturesca que han resuelto con un puñado de polígonos, con el añadido de un sonido minimalista. El modo individual no es precisamente la rebomba (es algo repetitivo), pero se le puede sacar jugo a los elementos de shooter, plataformas y puzzles con los que se dota el juego. En cambio, las modalidades en red están más que disputadas, por eso de la competición contra oponentes humanos (contra tres "enemigos/amigos"), aunque es fácil que la acción degenere en una refriega multitudinaria de reparto de bofetadas. En general, es un juego que principalmente los niños disfrutarán por su pura faceta de "¡toma ya!", y aunque no sea de esos que te enganchan sin tregua, al menos da para pasar unas tardes divertidas haciéndoles trastadas a los contrincantes. ¡Pringao el últimooo!







Ficha Técnica

Compañía
Take 2

Género
Acción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.spyvsspygame.com

Materia prima fetén

▶ El juego original de «Spy vs Spy», data de los tiempos del ZX Spectrum, y consistía en una alocada carrera-batalla para dos jugadores en pantalla dividida, que en esta nueva edición se ha intentado reproducir con el "modo clásico". El paso a las 3D no ha favorecido demasiado al juego, pero a menos ahora puedes "Crear un espía", personalizando el aspecto de tu personaje con todo tipo de accesorios. ¡Ideal para aficionados al transformismo!



Valoración

Gráficos ■■■□□□

Jugabilidad ■■■□□□

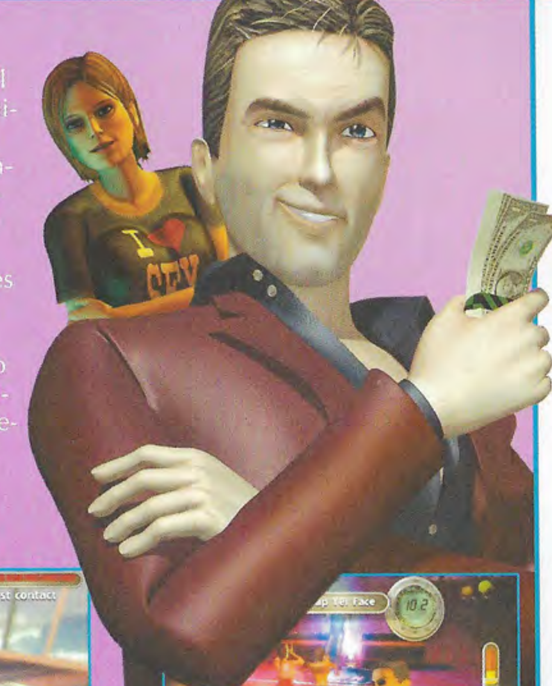
Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■□□□

PS2

7 SINS

Canallas del mundo, uníos. Porque al fin ha llegado un juego con menos escrúpulos que la defensa del Sevilla aunque, avisaos también, con más (y peor) moral que el Alcoyano. Porque de lo que se trata es de ir medrando en el escalafón social más rastrero (nada que contradiga el código deontológico de "La casa de tu vida", por ejemplo) recorriendo los lugares más "calentitos" de Apple City, como un local sado o un club de la lucha de aúpa, aunque empezamos de simples dependientes de una boutique. La estrategia es sencilla: a) ligarte a la más tonta y guapa del lugar y b) camelar al más rico y corrupto del barrio. Ah, el duro camino hacia el reconocimiento social pleno... El sistema de juego es calcado a «Los Sims» o «Singles», aunque bastante más incorrecto y gamberrete: tendremos múltiples posibilidades de "pegar la hebra" con cada personaje-presa, aunque, si te pasas de "lanzado" puedes recibir un rapapolvo que dispare tus niveles de estrés, ira o libido (indicados con tres barritas superiores) y te haga salir escopetado a refugiarte en tu casita y probarte un tanga de leopardo. Aparte del flirt, deberemos dar rienda suelta a otros bajos instintos como la cleptomanía, el engaño o la violencia gratuita, colapsando el cupo de "pecado capital" correspondiente y teniendo que redimirnos, por ejemplo, lavando los platos. Siete capítulos y sesenta misiones diferentes nos esperan, muchas en forma de minijuegos tan "curiosos" como achicharrar pobres animalitos. En fin, un juego groserete y brutote, que a más de uno le atraerá por eso de echarse unas risas.





UP&DOWN

▲ Zafiedad simpaticona si se toma a guasa, claro. Rijoso pero adictivo. No carga las tintas sexuales (¿o eso no sería un «down»?).

▼ Diálogos a veces tontainas («Sly me ha dicho que Whoopi quiere cazarme»), gráficos algo toscos y, sí, que eso de robar y timar es de niños malos, caca.

Compañía: Atari | Género: Estrategia | Lanzamiento: Mayo | + 16 años

WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2005

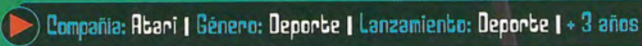
¿Así que te crees un Relámpago Jack de la vida por haber "hecho en los billares la Primera Comunión", que cantara el clásico? Pues embadurna de tiza tu taco y arrímate a la banda como Roberto Carlos, porque llega uno de los títulos con la vitola de definitivo en cuanto al deporte de las carambolas se refiere (aunque conseguir la sensación de realismo es tan difícil de lograr como con el pinball, por ejemplo). A pesar de este obstáculo de concepto, el detallismo y virtuosismo conseguido por la franquicia llega aquí a su punto álgido. Por ejemplo, no hay más que chequear el editor, con opciones múltiples (estatura, nacionalidad, zurdo o diestro, cejas, orejas...) que nos hace recordar a los simuladores balompédicos. Una vez seleccionado nuestro jugador, lo mejor es pasarse por el tutorial y practicar una y cien veces los golpes, sobre todo la potencia imprimida a la bola (con la barra de energía correspondiente), el efecto o la trigonometría "de bandas" ad hoc. Ya es hora de saltar al tapete en el modo exhibición, para pillarle el tranquillo al mano a mano y aprender a jugar incluso con la suerte, como decía Newman en «El color del dinero». En cuanto a los torneos, los hay para dar y tomar, aunque los básicos son los correspondientes al pool yanqui y al snooker de las quince canicas rojas. Ojo con el trofeo mundial, una jauría de fieras con el taco que dejarían hecho una sílfide al Gordo de Minnesota (la IA de nuestros rivales es a veces insultante). Para desengrasar, unos minijuegos sabrosos, aunque de exhibición y arcade cheerleader, poco. Aquí, todo sobriedad (también gráfica y de fondos). Que esto del billar es una liturgia, faltaría más.



UP&DOWN

▲ Fantástico realismo y gran cantidad de posibilidades técnicas para darle a la bolita. Endiablada IA de los rivales.

▼ Entornos gráficos aburridillos y escayolados. Franca escasez en cuanto a multijugador y online.



Conker Live & Reloaded

Fue uno de los primeros golpes en la mesa de Xbox. Los chicos de Rare se pasaban a la consola de Microsoft y dejaban de hacer genialidades para Nintendo. Una de aquellas obras maestras era la que protagonizaba «Conker», una ardilla con un genio muy adulto, ahora en Xbox todavía más acusado. El escenario ante el que nos enfrentamos es totalmente absurdo, y quizá por ello tremendamente magnético: nuestro personaje ha de volver a casa después de una tremenda borrachera y por el camino se dedicará a ganar mucho dinero y a ligar al máximo número de hembras posible... No hay un maquiavélico enemigo con extraños planes detrás, sólo una vuelta a casa que se convertirá en una aventura para un solo jugador poco habitual. Cierto es que la versión de Xbox no destaca sino por la calidad de su acabado respecto a la de Nintendo de hace años. Estamos ante un remake, sí, pero como entonces, nos encontraremos con un juego que no responde a ningún género en concreto. Mezcla aventuras, plataformas, shooter en tercera persona, acción... todo a partes iguales y eso hace que tengamos un motivo más para mantener la tensión y seguir pegados al mando para ver qué pasa a continuación. Aunque el primer título de Rare para Xbox, «Ghost by the Ghoulies», no tuvo gran repercusión, ya contaba con este espíritu pseudo-infantil cargado de humor adulto y un nivel de complejidad poco apto para principiantes. Rare destaca por ese detalle de poder mezclar géneros y públicos con total impunidad y gran acierto. Con un look adecuado a la consola y su público, perfectos ajustes técnicos que van desde el apartado gráfico a la utilización de los mismos botones para diferentes cosas en función de la situación, «Conker» se convierte en más que un remake, en un firme candidato a convertirse en el primer gran título de Rare para la consola de la equis.





Ficha Técnica

Compañía
Microsoft

Género
Aventura/Acción

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.eagames.com/official/oddworld/strangerswrath/us/

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■■

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■■□



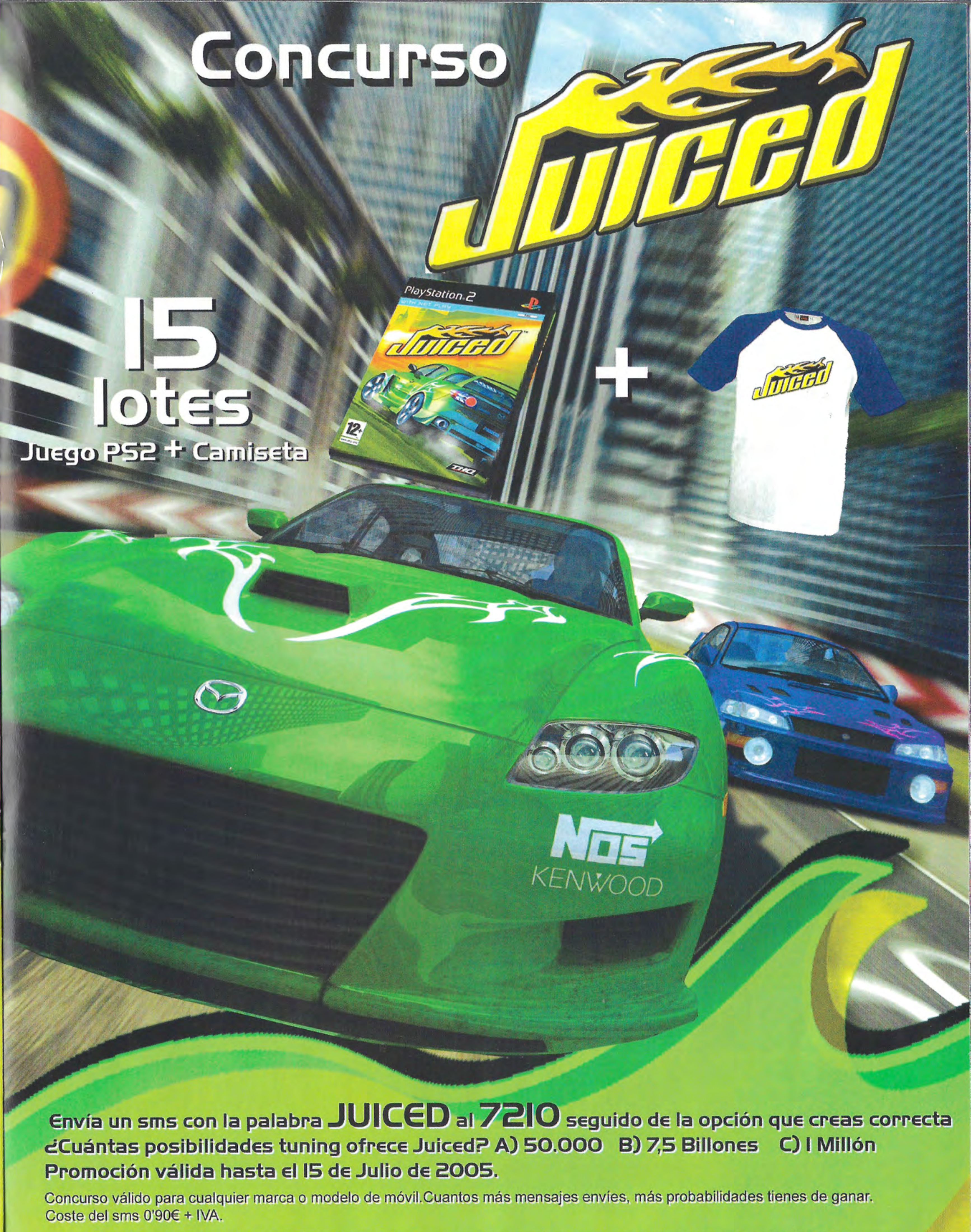
Además de aventuras y plataformas, «Conker» es un divertido shooter.





Esto no lo tenía la Nintendo 64

Uno de los aspectos que da mayor jugabilidad a «Conker: Live & Uncut» es el apartado multijugador. No existía en la consola de Nintendo y ahora llega a enfrentar hasta a 16 jugadores, incluso a través de internet con dos jugadores por consola hasta en 8 consolas. Se trata de un shooter en tercera persona muy clásico en el que se enfrentan ardillas y osos. Elegimos a un equipo y luego un soldado dentro del equipo (médico, francotirador, explosivos o rifle), a partir de ahí las partidas son de un ritmo totalmente desenfrenado y extremadamente divertidas.


Concurso
Juiced
15 lotes
Juego PS2 + Camiseta
PlayStation.2
+
NOS
KENWOOD
Envía un sms con la palabra JUICED al 7210 seguido de la opción que creas correcta
¿Cuántas posibilidades tuning ofrece Juiced? A) 50.000 B) 7,5 Billones C) 1 Millón
Promoción válida hasta el 15 de Julio de 2005.
Concurso válido para cualquier marca o modelo de móvil.Cuantos más mensajes envíes, más probabilidades tienes de ganar.
Coste del sms 0'90€ + IVA.

YOSHI TOUCH & GO

El bueno de Yoshi se ganó un lugar entre los grandes con sus excelentes juegos de plataformas en 2D, y ahora vuelve a las andadas con un innovador título que aprovecha todas las características únicas de Nintendo DS para ofrecer una experiencia maravillosamente adictiva.

El título que nos ocupa pertenece al género de las plataformas, pero su mecánica y concepción son totalmente diferentes a lo acostumbrado. Y es que si en este tipo de juegos normalmente hay una historia y una progresión continua en la que visitas nuevos niveles, aquí de lo que se trata es de conseguir las mejores marcas en cada uno de los modos de juego. Y por supuesto, todo ello aprovechando las características únicas de Nintendo DS.

El bebé que cayó del cielo

El modo de juego básico consta de dos partes. En la primera, el bebé Mario desciende desde la pantalla superior sustentado por tres globos que ralentizan su caída. Tu objetivo es asegurar que llega sano y salvo hasta el suelo, así que tienes que trazar nubes en la pantalla táctil que sirven para desviar su ruta de descenso. Cada vez que el pequeño se topa con un enemigo, pierde un globo. ¡Y si los pierde todos, la partida acaba casi antes de comenzar! Durante el recorrido también hay monedas para recoger, y tienes que desviar al intrépido paracaidista hacia ellas o meterlas en











Los colores de Yoshi

▶ Los puntos conseguidos durante el descenso de bebé Mario determinan el color del Yoshi que lo recoge. Cuantos más puntos tengas al final de esa primera etapa, más rápido correrá Yoshi y más huevos podrá transportar. Un bonito detalle es que la tabla de récords también recoge el color del Yoshi con el que obtuviste cada marca (además de la fecha y un icono identificativo).

A FONDO A FONDO A FONDO

Ficha técnica

Compañía
Nintendo

Género
Plataformas

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://yoshi.nintendods.com/

una burbuja (un rápido círculo con el lápiz táctil) para mandarlas en su dirección (ya sea arrastrándolas para ponerlas en su camino o lanzándoselas con una diestra pincelada). La técnica de la burbuja también sirve para derrotar a la mayoría de los enemigos que pululan por ahí, ya que se convierten en monedas al encerrarlos.

¡Y ahora le toca a Yoshi!

Cuando el bebé Mario llega al suelo, un Yoshi lo recoge y comienza la segunda parte del juego. Yoshi no se detiene nunca, así que tienes que dibujar puentes de nubes para sortear abismos y tocar a Yoshi para hacerlo saltar o patalear en el aire. Al pinchar en la pantalla arrojas un huevo, lo cual es útil para recoger monedas (muchas están en la pantalla superior) y derrotar a los enemigos voladores y terrestres que amenazan al simpático dúo, si bien la técnica de la burbuja sigue siendo una defensa eficaz. Un rápido soplido en el micrófono permite "borrar" la pantalla de nubes, algo útil cuando dibujas demasiadas y te están estorbando. Al final del trayecto, registras tu puntuación en la tabla de récords. El diseño el juego es muy sencillo, pero tiene más enjundia de la que parece. A medida que repites el trayecto una y otra vez, descubres nuevos modos de obtener mejores puntuaciones (haciendo combos al recoger monedas), y en todo momento te ves ocupadísimo eliminando enemigos, dibujando puentes, encerrando monedas en burbujas y tratando de obtener bonificaciones a la menor ocasión con certeros disparos de huevos. Es un juego ideal para el formato portátil cuyo espíritu de superación te acaba enganchando irremediablemente. ¡Conseguir las mejores marcas puede convertirse en una obsesión!

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■■■

Los otros modos de juego

▸ Además de un fenomenal modo para dos jugadores (gracias a la descarga DS solo necesitas una tarjeta), hay otras tres variantes del modo Puntos, cada una con su propia tabla de récords. En Maratón tratas de llegar lo más lejos posible, y en Desafío haces lo mismo, pero con la dificultad añadida de un cronómetro que pone fin a la partida cuando llega a cero. ¡Solo consiguiendo monedas y derrotando a enemigos puedes añadir tiempo y llegar más lejos! Por último, en el modo Tiempo tienes que rescatar al bebé Luigi de sus captores en el menor tiempo posible, con el matiz de que caminar sobre nubes es más rápido que hacerlo por el suelo. ¡Probablemente sea el más difícil de todos!

7 FLASHES


Una apasionante historia de misterio y acertijos nos espera en «Another Code».

Con el lapicerito táctil a ritmo de rumba estopera, por supuesto, la doble nelson de Nintendo sigue pariendo joyitas de lo más estimables. Véase **«Another Code»**, fantástico título llamado a revolucionar las posibilidades de la consola. Una historia "noir" y con tragedia familiar de por medio da paso a una sabia mezcla de puzzle, RPG y aventura donde navegaremos en primera persona por fenomenales escenarios 3D con mucho estilo cuarentero. A retener. También de película son los volatines de **«Ultimate Spider-Man»**, donde otra vez en DS seguiremos las evoluciones del


Los comecocos invaden la doble pantalla de la DS en el divertido «Pac Pix».

hombre-araña de edificio en edificio con nuevas habilidades controladitas en la pantalla inferior. Estimable, con el listón parecido al que veremos en las "consolas mayores". Otra simpática animalada palomitera es la que propone **«Madagascar»**, lo último de DreamWorks donde meteremos en vereda a una cebra, un león, un hipopótamo y una jirafa a lo largo de once misiones muy cartoon y dicharacheras. Tanto como las de los **«Animaniacs»**, bombásticas aventuras de los hermanos Yakko, Wakko y Dot poniendo patas arriba los estudios Warner. Un ritmo casi tan frenético como el que gasta **«Guru Guru Nageb»**, otra feliz y entretenida tajada arcade para la DS. Terminamos con dos cásicos: **«Ridge Racer»**, carrerones a todo gas con su multijugador para seis, y **«Pac Pix»**, donde podremos dibujar a nuestro Comecocos y lanzarlo contra mil y un fantasmitas en doce capítulos. Por algunos no pasan los lustros.

NDS

Need for Speed Underground 2



¿Empachado del consabido emparedado de a-tunning? Pues marchando un montadito nutritivo y en miniatura, para que entre fácil. Aviso y confirmación para navegantes: el género automovilístico es de los que mejor se amoldan a la bifurcación pantallera de la DS y, como muestra, bien vale este botón. En plena carrera, con la pantallita superior veremos las evoluciones de nuestro carro y, en la inferior, tendremos un mapa de navegación completo, con número de vueltas, mapa de ruta, iconos de nuestros oponentes y demás infomaciones perfectamente integradas en la dinámica velocípeda, así como el chulo chorro de nitrato para pulsar y salir cual cohete reventón. Y, mientras estemos en el garaje, la pantallita de abajo servirá para ir saltando de opción a opción de tuneo y chapa y pintura mientras que arriba vemos cómo le van luciendo los spoilers a nuestro "buga". Usamos el pad o el lapicerito para ir pasando de menú a menú y listos. Sencillo, intuitivo y de lo más competente. Aparte de estas evoluciones e innovaciones, el juego (del que, con un poco de buena voluntad, apenas molesta que sea segunda y no tercera parte) ofrece una estimable variedad de vehículos disponibles, con todos los Nissan Skyline, Toyota y Lamborghinis dispuestos para el maqueo. Otra marcha adicional son los diversos modos de juego, principalmente dos: el Race Now que, como su nombre indica, consiste en incendiar el tubo de escape y gallina el último y el Go Underground, modo de campaña donde podremos elegir diversas pistas anónimas (nada de ciudades "personalizadas") y tramos en plan misionero caza-bandera, amonestándonos cuando vamos a velocidad de tortuga. Una tajada multijugadora para cuatro autos locos y hasta un editor musical completan una corona de laurel para el estreno DS de tan relampagueante saga.



Ficha Técnica

Compañía
EA Games

Género
Conducción

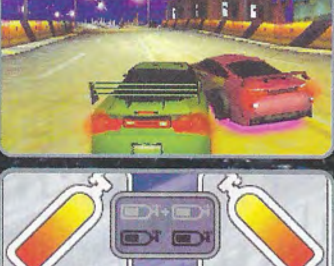
Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.eagames.com/official/nfs/underground2/es

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□





Extras de serie

▸ Uno de los atractivos añadidos del juego es su ingente cantidad de extras y material desbloqueable. Sobre todo, cómo no, accesorios molones y "tunetis" muchos de ellos en exclusiva para esta versión. Cristales tintados, spoilers, rims, llantas, "loros", tapicerías, pegatas... un muestrario que sería la envidia del Neng ese. Aparte, también dispondremos de varios minijuegos para probar nuestras habilidades o ganar power-ups para comprar más cacharrería fina. Estilazo, se llama.



NDS

SPIDER-MAN 2

Antes de trepar cual garrapata veraniega por su tercera peli oficial, nuestro amigo arácnido se echa un garbeo por la duplicada de Nintendo aprovechando el tirón de su segunda entrega, la del Doctor Pulpito. Hay que señalar, o advertir, que el trabajito ha caído en las manos de Vicarious Vision, que también se está encargando de hacer lo propio con la versión en PSP. ¿La fórmula utilizada? Ni más ni menos que plataformas puras y duras, porque adaptar el fantástico berenjenal de acción 3D de las consolas mayores era empresa harto complicada. Que éste es Spiderman, no Superman. Así, nos topamos con una combinación de 2D y 3D desplegada a lo largo de quince misiones algo cortitas y de rescate y leña al caco que siguen los escenarios y las pautas argumentales de la peli de Raimi. O, al menos, lo intentan. Mucha ciudad escarpada, mucha oficina siniestra, mucho sótano con tubos y alcantarillas con gas venenoso (¿será que las ratas de cloaca le dan a la fabada?)... Al menos, la movilidad, la animación y el diseño de Spidey es más que respetable, así como las escenas cinemáticas. Sin embargo, uno de los hipotéticos puntos fuertes del juego se debilita como Clark Kent con un batido de kriptonita: la pantalla inferior, cuyas funciones táctiles se limitan a un mapa para seleccionar el superpoder de turno potenciado por una barrita de energía, que luego activaremos con R2. Algo desaprovechado, ¿no? Una miaja de tiempo-bala pulsando L maquilla el asunto, aunque no del todo. En fin, un entretenimiento sencillo y directo, aunque nuestro intrépido hombre-araña siempre merece un poquito de por favor de más.





UP&DOWN

Buenos movimientos y estupenda cinemática. Lo retro de algunos escenarios.

Repetitivo y algo aburrido. Escaso uso de la pantalla táctil, por no hablar del mudito micrófono...

Compañía: Activision | Género: Acción/Aventura | Lanzamiento: Marzo | +3 años

MR. DRILLER

Como que se le iba a resistir al Sr. Taladrador el terruño duplicado de la DS. Porque, desde que aterrizó con su martillo neumático allá por el 2000, el tenaz Susumu (como se le conoce en la frontera nipona, donde hace furor enloquecido) se ha recorrido todas las consolas de Nintendo (más la PSOne y la Dreamcast, de propina), así que la nueva DS no iba a ser una excepción en su afán conquistador. Por supuesto, el principal "temita" era que la mecánica casi febril del puzzle se adaptase a la naturaleza apuntadora del lapicerito táctil, y tal cual se presenta el asunto en este nuevo juego. Así, tendremos a nuestro héroe taladrador juntando y destruyendo bloques de colores en la pantallita inferior y, en la superior, un útil mapita de hacia dónde nos conducen nuestras trepanaciones, aparte de información útil al respecto, como cápsulas de aire, enemigos variados o avalanchas inminentes. Ni en el canal Meteorológico se ofrece tanta info sobre las inclemencias del terreno, vaya. Seguramente con esto bastaría, pero nuestro amiguete es rumboso y ofrece un buen puñado de modos de juego extra para hacer más distraída su tarea. Por ejemplo, el modo Misión normalito, con varios personajes desbloqueables en el banquillo, el modo Pressure, donde tendremos que rescatar "power-cápsulas" gracias a unas bolitas de fuego o el modo Contrarreloj. Eso, en cuanto a modos para un jugador, porque la vertiente multiplayer también tiene miga: hasta cuatro Mr. Driller tendremos en liza gracias a su conexión inalámbrica. Si le sumamos unos gráficos limpitos y fosforitos y una música de tragaperras, el sano enganche está asegurado. ¡Soy barrenerooo!



UP&DOWN

Buen ritmo taladrador y niveles vistosos. Control director y hasta taquicárdico.

A veces no da tiempo a echar una ojeada al mapita superior. Los modos individuales se quedan cojos comparándolos con el multi-player.



Compañía: Namco | Género: Puzzle | Lanzamiento: Marzo | + 3 años

TEST

KINGDOM HEARTS
CHAIN OF MEMORIES

Viva la globalización ludópata. Porque, para entendernos, «Kingdom Hearts» parecía una de esas selecciones mundiales de los partidos contra la droga o el tsunami, con cracks del Madrid, el Barça y el Milán vistiendo la misma camisola. Cosas del acuerdo Square-Enix. Pues ahora tenemos por fin la cantada secuela, aunque en realidad sea un aperitivo en plan «Kingdom Hearts 1.5» ante la fetén continuación que se avecina para la PS2 dentro de unos meses. Pero menudo canapé que se han marcado. Tanto que algunos ya han calificado este juego como uno de los cinco mejores de la historia de la GBA, toma del frasco. Quizá sea algo hiperbólico, pero viendo la brutal intro en vídeo (nada de escenitas pegadas cual cromos), la cosa empieza a adquirir cuerpo serrano. Encima, con una continuación exacta de la historia precedente, donde veíamos a Pluto con una carta misteriosa en el hocico con el emblema de Mickey. Porque de cartas magnas va la cosa, concretamente las que necesitaremos para atravesar los diversos mundos que encierra el castillo de los Unknown, tipejos embozados en negro que evaporarán los recuerdos de Sora, Donald y Goofy. Y para recuperarlos, deberemos obtener naipes de la memoria y viajar a los lugares de la anterior aventura, ya sabéis, el País de las maravillas, los mundos de Aladdin o el bosque de los cien acres, aparte de la misteriosa Twilight Zone. Todos, recreados prodigiosa e individualmente, nada de fotocopias maqueadas. Así, tendremos más de cien personajes made in Disney y «FF» a nuestra disposición, unos giros argumentales la mar de ingeniosos y un curioso sistema de combate explicado aquí al ladito. ¿Qué más se puede pedir? Ya, la versión Play. Paciencia.



Ficha Técnica

Compañía
Square-Enix

énero
Rol

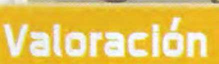
nzamiento
Mayo

igido a ...
+ 3 años

ibercontacto
www.square-enix.com/eu/es

Mola este mazo

▸ Dos interesantes innovaciones presenta «KH 2»: por un lado, la jugabilidad binaria (si empiezas a jugar con Sora, tendrás un escenario para un segundo personaje esperando una vez finalizado su turno) y, sobre todo, el ataque con cartas, para desmarcarse del RPG al uso. La cosa no es tan complicada como parece: en la parte inferior izquierda tendremos las cartas disponibles según los puntos que queramos distribuir en el mazo total. Una vez en el combate, podremos realizar ataques normales o especiales combinando tres cartas (nuestros colegas pueden aportar su granito de magia) y, además, neutralizar el ataque del enemigo con un órdago superior al suyo, sumando el valor de nuestros tres naipes. En fin, una adaptación de lo ya visto en PS2 algo engorrosa, pero que se adapta perfectamente a este juegazo.



Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□

A FONDO A FONDO



Nintendo
GAMING 24:7.
3+
www.pegi.info
¡Métete la fiesta en el bolsillo!
© 2005 NINTENDO. © 2005 HUDSON SOFT. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
GAME BOY ADVANCE
MARIO PARTY ADVANCE
Nintendo
TABLERO Y FICHAS DE PAPEL INCLUIDAS.
LLÉVATELO DONDE QUIERAS Y DISFRÚTALO
SOLO O CON TUS AMIGOS.
Porque es la primera vez que puedes jugar
a Mario Party con tu Game Boy Advance. Saca el tablero
que va incluido, elige tu personaje favorito y recorre
la ciudad de Shroom dejando que los dados decidan
dónde y cuándo será el combate final con Bowser.
Una gran fiesta para cuatro jugadores en la que podrás
encontrar hasta 60 minijuegos y 30 objetos que Bowser
ha escondido a lo largo y ancho del Mapa.
MARIO PARTY ADVANCE.
Sólo para Game Boy Advance.
¡VÁMONOS DE FIESTA!
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es

MARIO PARTY ADVANCE



Definitivamente, este Mario está hecho un gambitero de cuidado. Si es que no para en casa ni un momento: si hace nada le vimos de arriba abajo por sexta vez en la cúbica, ahora traslada su guateque en la portátil de Nintendo rememorando el espíritu de aquel primitivo «Mario Party» para N64 que se sacó de la manga el subgénero de los party-games. Para tan jibarizada ocasión, el alegre fontanero deja atrás el germen multijugador de su filón y se decanta definitivamente por la dictadura de las plataformas y por unos gráficos 2D con mucha animación y cartoon. Este cambio de dimensiones y volúmenes puede chocar a más de uno, aunque desde luego se entronca como un guante en la filosofía de la casa. Eso sí, la sensación de imagen plana y estática del mundo donde nos movemos a veces es algo desagradable, aunque los territorios son enormes. Y, encima, original, ya que el tablero sustituye las casillas habituales por un poblado por el que podremos viajar a nuestro antojo y en coche, accediendo a diversos hogares que nos ofrecerán su batallita y nos pedirán ayuda en forma de minijuego, dándonos ítems especiales de cada personaje (los habituales Yoshi, Luigi, Peach, Wario y demás) como recompensa. Raro pero simpático. También tiene su guasa que, en mitad del desarrollo de nuestra andadura, nos topemos con el profesor E. Gadd, que nos ofrece sus increíbles y estrafalarios ingenios para ayudarnos a solventar los obstáculos. Detectores de enemigos, máquina de martillazos, bumeráns y demás jueguecitos muy agradecidos. En fin, un experimento simpático y a ratos muy entretenido.

Los 60 principales

Como no podía ser menos, la principal atracción de este fiestón son sus minijuegos con los que nos iremos topando en nuestra aventura. Un total de sesenta, algunos para dos jugadores, de naturaleza irregular pero muy maja. La mayoría son de habilidad, algunos algo naif como recoger unas pompas de jabón o escapar de unas escaleras cuyos peldaños se van destruyendo. Otros, algo más complicadillos, con puzzles enrevesados y que requieren un pulso de cirujano. Y otros parecidos a los ya vistos en «Wario Ware», «Game & Watch» o incluso en «Mario 64» para DS. Eso sí, todos muy alegres, coloristas y adictivos. Y en 2D, claro.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Party

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo.es

Valoración

Gráficos ■■■■■□

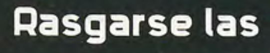
Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■□□□

WWE Aftershock

Ya lo dice el filósofo: no hay hortera sin transistor ni consola sin juego de lucha libre. Y, aunque en Finlandia los deportes nacionales son los saltos de esquí, el lanzamiento de jabalí y el "sauning", la N-Gage no se ha librado de contar en su catálogo con el susodicho juego de wrestling, un subgénero tan escayolado en el pasado que su supervivencia y vigor es objeto de estudio, cuanto no de irritación por más de un ludópata. De cualquier forma, hete aquí el resultado del mano a mano entre THQ y Exient, dos firmas cañeras y experimentadas que unen fuerzas para comprimir el circo del músculo y la pantomima en formato portátil. De momento, abrimos boca con un buen número de modos de juego, incluyendo el survival, el arcade rapidito (¿habrá alguna diferencia entre simulación y arcade en esta disciplina?), combate en equipo, campeonato y torneos a varias rondas al mejor de tres o cinco contiendas. Tampoco se puede decir que las diferencias entre opción y opción sean cruciales, pero algún detalle se agradece. Lo que no es tanto de recibo es el a veces tosco modelado de los luchadores, aunque ver a Rey Misterio, Ric Flair o Triple H con movimientos en chiquitistaní tiene su gracia. Por cierto, empezaremos con diez "pablorromeros" para llegar hasta la docena si rompemos suficientes huesos en el modo "rey de reyes". Mejor pinta la cosa en cuanto a los movimientos y llaves, suaves (es un decir) gracias al engine bien currado y con unas arenas gritonas y 3D, aunque los espectadores se muevan menos que Dylan en un concierto. Tampoco tendrá misterio la mecánica luchadora, con el golpeo-agarre-golpeo más o menos infalibles. La consabida y resultona "ma non troppo" tajada bluetooh completa esta ensalada de "yoyas" vistosa pero que Hulk Hogan o André el Gigante se zamparían de una cucharada.



Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Lucha

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.n-gage.com





Rasgarse las vestiduras

Dentro de la simpleza general del juego (ni siquiera el humor tiene mucha potencia de golpeo), destacamos un modo de juego que le da algo de vidilla: el Primera sangre, donde la sumisión y humillación algo aspaventera del wrestling llega a su grado máximo. La cosa consiste en hacer trizas la ropa de nuestros rivales gracias a la eficacia del botón de agarre. Algunos se quedarán como pollos desplumados, siendo la rechifla del respetable y añadiendo espectáculo al show. Lástima que en «Rumble Roses» no llevaran esta idea a una dimensión más, ejem, turbadora.



Valoración

Gráficos: ■■■□□□

Jugabilidad: ■■■■□□

Sonido/FX: ■■■□□□

Originalidad: ■■■□□□



www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

N-GAGE QD

PACK ESPECIAL

NOVEDAD

REGLAS DE COMPROMISO

Ahora con N-Gage™ QD lleva el cine contigo en una tarjeta MMC de 128 MB reutilizable

NOKIA

189,90 €

PACK N-GAGE QD QUE INCLUYE:
JUEGO SPLINTER CELL:CHAOS THEORY
JUEGO MOTO GP
TARJETA MMC 128 MB QUE INCLUYE LOS JUEGOS TECHWORLD Y SNAKES
FUNDA PARA JUEGOS
PELICULA PARA N-GAGE QD "REGLAS DE COMPROMISO"



169,95 €

PANTALLA TFT 8'' PARA PS2 TWO,DE TAKE TWO.
SONIDO ESTEREO
MANDO A DISTANCIA
ALIMENTADOR DE CORRIENTE PARA COCHE
(CONSOLA NO INCLUIDA)
Disponible 4 de Junio

Promociones sólo en El Corte Inglés

Juiced

Tunea tu mundo

Get Tuning, Get Racing, Get Juiced



GET JUICED

Compra Juiced
y consigue la
pulsera exclusiva
del juego



www.juiced-racing.com

Disponible el 18 de Junio

Promoción limitada a 1.500 unidades

Promoción sólo en El Corte Inglés





ASIENTO PARA CONSOLA,DE BLADE
VALIDO PARA TODAS LAS CONSOLAS
(VOLANTE Y PEDALES NO INCLUIDOS)



ASIENTO INFANTIL PARA CONSOLA,DE BLADE
VALIDO PARA TODAS LAS CONSOLAS.
(VOLANTE Y PEDALES NO INCLUIDOS)
Disponible 9 de Junio





JUEGO PS2 BARBIE:HORSE ADVENTURE,DE VIVENDI
Disponible 15 de Junio

Promociones sólo en El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Lego Star Wars (GBA)

Todos estos códigos se introducen desde el menú de pausa:

Conseguir un robot de reparaciones: abajo, abajo, abajo, abajo, L, derecha, abajo, derecha, L.
Impulso de velocidad: derecha, derecha, abajo, arriba, derecha, L.
Jugar como Droideka: Start, Start, abajo, derecha, izquierda, abajo, derecha, izquierda.
Jugar como droide de reparaciones: Start, Start, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo.
Jugar como Gungan azul: Start, Start, abajo, izquierda, derecha, abajo, izquierda, derecha.
Jugar como C-3PO: Start, Start, izquierda, abajo, derecha, arriba, derecha, derecha.
Jugar como droide Hoversled: Start, Start, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba.
Jugar como General Grievous: Start, Start, abajo, abajo, abajo, abajo, abajo, abajo.
Jugar como alienígena alado Geonosiano: Start, Start, derecha, abajo, derecha, abajo, izquierda, arriba.
Jugar como R2-D2: Start, Start, arriba, arriba, arriba, arriba, arriba, arriba.
Jugar como R4-P17: Start, Start, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo.
Blásteres más potentes: abajo, abajo, izquierda, derecha, abajo, L.
Ver todas las escenas intermedias: bajo, arriba, R, L, R, R, R, abajo, abajo, arriba, abajo, abajo, Select.
Ver citas de Yoda: Abajo, L, R, Select
Modo borrego: L, R, L, abajo, arriba, R, R, derecha, izquierda, abajo, derecha, derecha, Select
Obtener monedas: L, L, L, derecha, izquierda, R, R, R
Colores extraños: L, L, L, izquierda, izquierda, R, R, derecha, derecha, abajo, abajo, abajo, Select.

SNK vs Capcom (PS2)

Si dejas pulsado R1 antes de seleccionar ciertos personajes, escogerás a un personaje oculto. Experimenta seleccionando a diversos personajes para encontrarlos a todos.



Club de Fans

Me gustan los juegos tipo thriller. ¿Qué tenemos por ahí?
Amaya Alana (San Sebastián)

«Fahrenheit»
Al tenerlo todo, bien valdría mencionarte el gran «Resident Evil 4», pero si nos centramos en uno más específico de corte thriller, toma nota de «Fahrenheit» (PS2, Xbox) para este verano. La historia se emplaza en Nueva York y arranca con una serie de asesinatos que siguen la misma pauta: personas normales que por una extraña razón matan a desconocidos en zonas públicas. A uno de ellos (Lukas Kane) tendremos que controlarlo e intentar descubrir qué le está sucediendo antes de ser atrapado por los dos polis que le persiguen. Esta interesante historia pone en juego elementos de misterio y terror, que conjugados con acción e infiltración dan una mezcla explosiva. El principal atractivo del juego es que tanto perseguido como perseguidores son controlados por el jugador. Es decir, el jugador puede representar el papel de múltiples personajes y experimentar la acción desde distintos puntos de vista a la vez, lo que permite influir en la trama, además de disfrutar de una experiencia interactiva recorriendo los escenarios. ¿A que mola? Amplían las expectativas el uso de técnicas cinematográficas como la dirección de actores, una serie de vistas multi-cámara, capturas de movimiento y una banda sonora contextual que proporciona si cabe mayor inmersión en el juego.

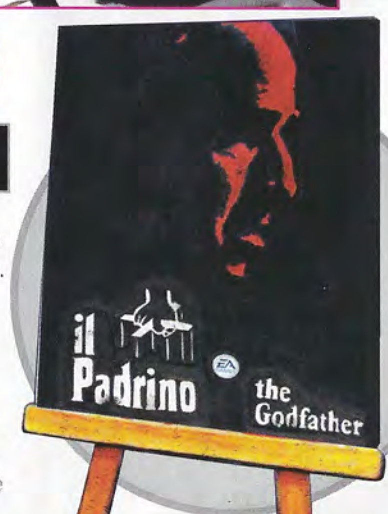


Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

Aunque queda tiempo para el lanzamiento del videojuego «El Padrino, este estupendo trabajo en relieve de Juan Carlos Canales (Valladolid), 17 años, nos pone ya los dientes largos. ¿La recompensa de Juan Carlos...? El también muy "cinematográfico" videojuego «Viewtiful Joe 2».







Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos: Nombre, dirección, teléfono y edad.

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Jade Empire (Xbox)**
El uso de la mente y de la fuerza se vive intensamente en este rol perfumado de mitología oriental. ¡Menuda escuela de guerreros!

2. **Eye Toy Antigrav (PS2)**
Nos ha enganchado la nueva forma de "viajar", moviendo hasta el último músculo ante la cámara. Sí señor, todo un reto.

3. **Yoshi's Universal Gravitation (GBA)**
No podíamos imaginar que desafiar a la gravedad tuviera consecuencias tan divertidas. La interacción avanza que es una barbaridad.

4. **La venganza de los Sith (PS2)**
Si el Episodio III necesitaba réplica videojuguetera, mejor no se podría haber hecho: gráficos soberbios, extras para los fans y movimientos de combate nunca antes vistos en la saga S.W.

5. **Forza Motorsport (Xbox)**
La pregunta era cuándo podríamos experimentar en Xbox las sensaciones que un ‹Gran Turismo› ofrece para PS2. Este título nos da la respuesta y nos plantea ahora la duda de si no será incluso mejor.

Retrato Robot

...Peach

1

EDAD: Ya es una veterana veinteañera, aunque su aspecto a lo Shirley Temple desafía a las leyes del tiempo. **LOOK:** Definitivamente, necesita una pasadita por el taller de alta costura. Esas enaguas, esas chorreras rosa chicle, esos bucles dorados... Mujer, hay que renovarse un poco. Pon un David Delfín en tu vida.

2

CURRICULO: Hizo su primera aparición estelar en el primigenio y mítico «Super Mario Bros» allá por el 85, donde puso su principesco zapatito en las revolucionarias plataformas que Nintento creó para la ocasión. Al estreno también asistió su fiel escudero Toad (cuyo aspecto achaparrado da una idea de la tiranía real que padece) y su archienemigo Bowser, empeñado en secuestrar a la pobrecita criatura para atraer a Mario, que es quien le interesa.

3

ARMAS: Principalmente, un salto de lo más gracioso y una voz penetrante hasta que el dichoso Bowser se la robó la temporada pasada en «Mario y Luigi». También es una consumada escritora epistolar, como se demostró en «Paper Mario». Y le da al macramé y a la miga de pan con mucho arte, aunque sólo en la intimidad.

4

FUTURO: Aunque de sangre azul, la moza no se ha perdido prácticamente una aventura del mundillo mariófilo desde hace lustros, así que nos tememos que seguirá dándole al callo por mucho tiempo. Y luego dicen de vivir a cuerpo de rey... Eso sí, todos la tratan como a una reina.

Te lo dice Galibo ...

Mi cerebro es electrónico

Estoy pasmado con lo bueno que es «Astroboy: Omega Factor», de GBA. ¡Incluso está acaparando mi tiempo de juego con Nintendo DS, bendita sea la compatibilidad hacia atrás! El guión y los personajes de «Omega Factor» pueden parecer infantiles, pero cuando se trata de pasar las fases, tienes que emplearte a fondo y echar mano de todos tus recursos. Cada nivel es un pequeño portento de diseño en el que tienes que aplicar los jets, los puñetazos, el láser de dedo, las ametralladoras y el cañón de brazo en los momentos justos. Debo reconocer que en la batalla final contra Pluto llegué a desesperarme, pero luego recordé que los anteriores jefes finales también parecían imposibles, y con perseverancia logré superarlos. Me costó docenas de intentos, pero al final di con la clave y la fuerza bruta del campeón de los robots sucumbió ante el pequeño Astro y su cerebro electrónico. La sensación de victoria fue indescriptible. Ahora me dedico a repasar las fases para tratar de cambiar el curso de la historia, y he comprobado que éste es un título que puedes rejugar las veces que quieras, porque tiene muchos momentos memorables que vale la pena repetir. No sé si al final lograré salvar al mundo del juicio final de Death Mask, pero os aseguro que me lo estoy pasando bomba intentándolo.



Foro abierto

¿Qué pasa con Link?, no sé nada de él. Por cierto, muchísima decepción si no sale en la nueva entrega de «Soul Calibur»
Diana Velázquez (León)

Pues con Link no pasa nada, simplemente que los de Nintendo le están preparando una aventura para chuparnos los dedos. Lo veremos crecidito (16 años), moviéndose en entornos tres veces superiores a los de «Ocarina of Time» y en un ambiente de estética manga impactante. Será a finales del 2005 para Game Cube. Respecto a tu queja, también nosotros lo lamentamos, pero es que el juego se lanzará sólo para PS2 y difícilmente podríamos ver a Link en exclusiva en las filas de Sony. ¿No crees?

Soy un flipado de los juegos de coches y me los compro todos para PS2. «GT4» me ha encantado, pero quiero jugar a más, ¡soy insaciable!
Alfredo Laínez (Madrid)

Si eres tan fanático de los juegos velocípedos, lo primero recomendarte «Forza MotorSport». Sí, es de Xbox, pero aunque sea en casa de un colega juégalo, es un tiro. Ya para PS2, y como sospechamos debes ser jugón todo terreno, «Enthusia» es para los que no le tienen miedo a la simulación más pura. Otra joyita que no tiene desperdicio es «Juiced», que tras estar guardando su momento en el garaje, se presenta potente a finales de este mes.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



TEXTOS: CHEMA ANTÓN (ENVIADO ESPECIAL, LOS ÁNGELES)

COMIENZA LA PRÓ

Es tiempo de cambio. Es el momento de ver quién llega a la próxima generación de consolas y la feria de videojuegos más importante del año, el E3, ha servido para que se den a conocer los detalles de las consolas de sobremesa más evolucionadas: Xbox 360 ya está, PS3 será increíble, Revolution... ¿llegará?

Un año más la ciudad de Los Ángeles se convirtió en el epicentro del terremoto de innovación en el mundo del ocio electrónico, en el mundo de los videojuegos. Entre el 16 y el 20 de mayo, la ciudad acogió los diversos eventos organizados para prensa, profesionales del desarrollo y de los negocios de los videojuegos. Y este año el estruendo lo han organizado las nuevas consolas de próxima generación, aunque algunas de la presente se niegan a desaparecer sin dejar un legado de juegos geniales.

La historia de este E3 tiene una importante cronología que explica los momentos de estupefacción, entusiasmo, decepción o indiferencia. El inicio de los acontecimeitnso fue el lunes 16 por la mañana, fue el momento elegido por Sony para presentar al mundo en su conferencia para el público americano, todas las propiedades de su nueva PlayStation 3. Todo resultó ser asombroso, demasiado alucinante a tramos, una conferencia de las que difícilmente te puedes olvidar por la serie de demos que demostraban sus grandes avances tecnológicos. Esa tarde Microsoft presentó Xbox 360. Decepción inicial que con los días y las evidencias de la potencia de la máquina se disiparía. Pero frente a la espectacularidad de Sony, Microsoft parecía estar vendiendo un "coche usado". Ya se quedaba vieja y aún no había salido al mercado. El martes era el día de Nintendo y entre GameBoy Micro, novedades de Nintendo DS y el que se convertiría en título del E3 2005, «The Legend of Zelda: Twilight Princess», apareció un prototipo

En el próximo «Project Gotham Racing 3» todo lo que aparece en el escenario se refleja sobre el coche en tiempo real. ¡Alucinante!

XBox 360

La consola de los 1000 millones

Mil millones de personas es la meta de J. Allard con la 360. El primer paso, con Xbox, fue pasar de 0 a 20 millones de jugadores, de 0 a 2 millones de jugadores en Xbox Live. La progresión hace indicar que gracias a las propiedades de la 360 se podrá alcanzar esa cifra que indica globalidad. Tendrán la culpa de esto la creación de un servicio de Xbox Live por defecto para todo el mundo (y uno Gold de pago), la comunicación por videochat, la posibilidad de escuchar música, ver fotos, interactuar con otros dispositivos, todo gracias al Media Center incluido en cada 360; pero, sobre todo, por las características que permiten crear los juegos más impresionantes en la actualidad.

Lo mejor estuvo en la feria

Después de una conferencia muy sosa en la que se vendió la 360 como un Media Center avanzado y en su versión para jugadores, la asistencia a la presentación de algunos juegos durante el E3 como «Perfect Dark Zero» (flojo, pero con muchos detalles buenos), «Prey» (de Take 2, una joya del uso de la física y de los portales entre fases), «99 Nights» (nunca vimos tantos personajes volando en pantalla al mismo tiempo) y, sobre todos los demás, «Gears of War», nuestro parecer cambió mucho. Este último realza todas las cualidades de la consola y sus posibilidades en iluminación, IA, física, partículas, etcétera. Para completar la terna: «Dead or Alive 4», «Project Gotham Racing 3», «Ghost Recon 3», «Call of Duty 2», entre otros muchos.

XIMA GENERACIÓN



MGS 3: Subsistence
Con parodia incluida de Sam Fisher, héroe de la serie «Splinter Cell», Konami ha elegido a Snake para protagonizar el enésimo juego de la saga que promete ser brillante al estar dirigido, cómo no, por el fantástico Kojima.

de la Nintendo Revolution. Nada hacía indicar que ese fuese su diseño definitivo, pero lo peor de todo fue que no se dio ninguna indicación acerca de sus cualidades… quizá el año que viene. ¿No será demasiado tarde el año que viene?
Para el miércoles, día en que se abrían las puertas de la exposición, la sensación era de una tremenda superioridad de Sony con su PlayStation 3, una precipitación de Microsoft con la 360 y que Nintendo se había dormido en los laureles con Revolution. Había tres días por delante, tres días que servirían para cambiar algunas de estas impresiones gracias a la enorme oferta de juegos que se vería en la feria. Pero también tres días para darnos cuenta de que la actual generación todavía tiene que dar mucho juego.

Juegos para nuestras consolas

A pesar de la nueva generación, Xbox, PS2 y GameCube siguen vivas. Tan vivas que algunos de los mejores juegos de la feria saldrán para estas consolas. Hablamos de juegos como «Quake IV» o «Half Life 2» (Xbox), «Metal Gear Solid 3: Subsistence», «Soul Calibur 3» u «Okami» (PS2) y «The Legend of Zelda: Twilight Princess» o «Mario Party 7» (GameCube). Son muchos más los títulos exclusivos de cada consola que le dan ese toque de calidad a los catálogos, pero compañías como Rockstar, Electronic Arts o Atari no quieren perder la oportunidad de llegar a todo el mundo con juegos como el que pretende ser «The Warriors» (basado

Con «Quake IV» la 360 podrá mover montones de polígonos y generar entornos completamente destructibles en tiempo real.

PlayStation 3

La espectacularidad del futuro

Era de esperar que, con las características técnicas avanzadas por Sony a lo largo de las últimas semanas, la PlayStation 3 resultase ser otra genialidad nipona al servicio de la comunidad de desarrolladores y jugones de todo el mundo. La demostración de Los Ángeles sirvió para asombrar con cualidades como la salida HD (Alta Definición) para conseguir visión panorámica, extendida o en múltiples monitores; el Wi-Fi para conexión a redes o a dispositivos móviles como la propia PSP; el Bluetooth para conectar hasta 7 mandos; las entradas USB para el resto de periféricos; la lectura de formato Blu-ray, un formato con muchísima mayor capacidad de la que incluye un DVD.

Demostración de potencia



De nada sirve decir que cuentas con un procesador Cell y 256 Mb de memoria XDR a 3,2 GHz y 256 Mb de memoria GDDR3 a 700 MHz, si no demuestras para qué puede servir. Sony se ha planteado esto en serio y en su conferencia pudimos ver que serviría para mover muchos, muchísimos, elementos al mismo tiempo, cada uno con un desarrollo avanzado de Inteligencia Artificial; para crear movimiento de líquidos en tiempo real; generar sonido para cada elemento en pantalla; calcular efectos de partículas de gran complejidad, generar iluminaciones complejas. Todo ello lo pudimos ver en movimiento con el que ha sido el vídeo más popular de este E3: «KillZone», una demostración de lo que puede llegar a hacer PS3… esperemos que sea tan cierto como nos han contado.



Path of Neo
A pesar de convertirse a ratos en un machacabotones para librarnos de los enemigos que nos asaltan por todas partes, es un buen beat´m up que ofrece la genial historia que ya vivimos a través de las pelis de «Matrix».



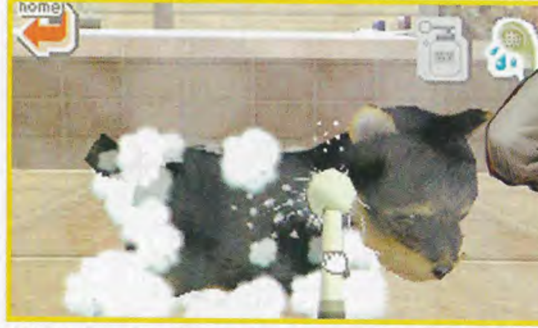
Call of Duty
Los gráficos en la 360 no es que sorprendan más que lo visto en PC, pero su estilo narrativo y complementos como música y efectos visuales lo hacen ser espectacular.

en la película «Los amos de la noche" de 1979), en el que la violencia será la única solución posible para un beat´m up muy adaptado a las posibilidades actuales (PS2 y Xbox); o «Burnout: Revenge», que eleva a la máxima potencia aquello en lo que ya destaca la saga, velocidad, destrucción y una conducción arcade que casi se puede decir que está un poco pasada de rosca; «The Matrix: Path of Neo», el título de Atari quizá peque de ser un 'machacabotones' pero acumula un buen sistema de lucha y una historia que nos hace recorrer las aventuras de Neo en la película.

Algunos las prefieren portátiles

No ha habido ninguna incorporación a la lista de consolas portátiles, pero sí algunos anuncios de títulos geniales como el «Nintendogs» de la DS en el que gestionaremos las vidas y caprichos de algunos canes; o «GTA: Liberty City Stories», la exclusiva de PSP con Rockstar para hacer que la consola se venda sola.

Ya casi en otra esfera se encuentra N-Gage con una serie de títulos como «Pathway to Glory II», One (lucha en 3D con desarrollo español) o «Glimmerati» (chicas, carreras de coches y mucho macarra) que llegan por muy poco a lo exigible a cualquier plataforma de juegos. Nokia se plantea ya la próxima generación a través de los smartphones y su diseño enfocado al mundo del videojuego... será para 2007.



«Nintendogs» para DS pasa por ser un simulador realista del cuidado de una serie de perros que ofrece diversión a raudales. En Game Cube la estrella indiscutible fue el último «Zelda».



Revolution

Aún una promesa

Los 'nintenderos' del mundo se debieron sentir decepcionados con la presentación de Revolution que planteó su compañía preferida. En primer lugar porque no se ofreció ningún tipo de detalle sobre la consola, en segundo lugar porque los pocos vídeos que se vieron fueron demos demasiado verdes sobre un hipotético «Metroid» de nueva generación y poco más. En tercer lugar, porque la consola más bien parecía una pequeña caja con luces. Con un tamaño similar al de una caja de puros, completamente negra y con algunos leds, se vio un diseño mucho más adulto que los últimos de Nintendo (la GameBoy Micro va en esa línea), pero poco elaborado... ¿cuál es la estrategia de Nintendo ahora?



Revolution se vio como un prototipo aún poco acabado, pero por eso todavía se esperan sorpresas, amén de grandes juegos apoyados por las grandes licencias de Nintendo.

La nueva miniatura de Nintendo

Cuando se tiene delante la nueva versión de la consola de Nintendo se comprueba lo realmente pequeña que es. Su pantalla es igual que la de una cámara digital, 2 pulgadas y los controles se pierden entre los dedos. Un móvil es más grande que la GameBoy Micro e impresiona su diseño que parece destinado a un público mayor de 30 años, por su aire retro semejante a una mini-Game&Watch. Por suerte es compatible con los juegos de GBA, no con los de GameBoy Color.



FONDOS ENVÍA WAP46 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7808
ej: WAP46 37030 (imagen Shin Chan) al 7808
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90
TOP
35492 41490 37131 36000 36039 41922 39922 42206 36053 35226 36170 36213 37200
36236 36329 36648 37605 39095 39255 36146 35229 35365 35427 37030
...Y MUCHOS MÁS
35497 41545 35438 41038 36326 36523 36518 35819 35955 35219
36151 41699 41920 39727 36455 35468 35989 36335 36036 41916 36147 42208
37442 41751 36634 36613 36303 45009 36524 36472 36264 36283 39024 39000
NOVEDADES
42798 42799 42800
42801 42802 42804
42803 42805 42806
42807 42808 42809
SONIBROMAS
ENVÍA POL71 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL 7808
si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90*
*solo para codigos numericos
TOP SONIBROMAS
77007 Orgasmo
77116 R2D2
77128 Vaa tia vaa
77148 Te llama la guardia civil
77258 Coge el puto telefono cabron!
77435 Osea te cojo el telefono
77450 Coge el telefonooooo
77472 Que soy el telefono cogerme!
77482 El telefono del Padrino
77483 Gallina imitando Formula 1
77636 Es increible que te suene el móvil
radio Tuning radio
torrente Torrente
77292 Control estan llamando
77339 Tienes un mensaje nuevoooooooo
77419 Por dios trata de cogerlo
77422 Te llama una tia cojonudisisima
77158 Darth Vader
77177 Se me escucha o no?
77188 Arranca llevo manos libres!
77247 Un poquito de por favor
77176 Españoles Franco ha muerto
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77178 Cuñaaaaao
77048 Sirena de policia
77123 Que alguien me coja!
77002 Grito de Tarzan
77281 Cogelo que es tu camello
77594 Avanti
77018 Teléfono antiguo
77287 Coge el telefono que esta sonando
77147 A tomar una copita
77045 Harley Davidson
77481 Coge ya el móvil!
77761 Rompo camaras y micros
77762 Como el luisma no se entera
77763 Que pasa nen?
77764 Soy Palomino te digo Xiu xiu
77765 Presidente de la comunidad
SONIBROMAS
boris Boris
77166 Doctor Maligno
risa Carcajada
pocholo Pocholo
77196 Tienes un mensaje nuevo
77143 Descuelga cobarde
77386 Que poderio tengo en el coño
risita Cuñaaaaao
77437 Cogelo de una puta vez
77325 Nos hacemos unas pajillas
77650 Cerco policial
77256 Uuu que es eto?
77451 Soy yo el movil
77253 Soy el puto movil
77121 Es tu jefe no lo cojas
77254 Si sueno pues me coges...
papuchi Papuchi
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77484 Estan llamando a nuestro móvil
77194 Aqui llega torrente
77222 Pedos y eruptos
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo
77639 Ir para nada es tonteria..
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77637 Me esta poniendo el vibrador
77334 Grito de Tarzan
77257 Manolo cabeza webo
77420 Trata de arrancarlo Carlos
77452 Po favó coge el telefono
aznar Aznar
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás
77479 Risa bebe
77252 Septimo de caballeria
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaao
77595 Coge el telefono!
SONIDOS REALES
77259 Esta sonando mi telefono
77223 Formula 1
77119 Bebe gracioso
77005 Sonido THX
77000 20th Century Fox
77117 Musica del No-do
77105 Toque militar
77224 El bueno, el malo y el feo
77063 Burro
77217 Gatito
77115 Estoy a punto de correrme...
77068 Chimpance excitado
77058 Pedo
77064 Caballo relinchando
77038 Pistola 9 mm
77114 Vacas
77151 Imitando sonido movil
77047 Sirena de barco
77052 Erupto bruto
77091 Risa de Thriller
77098 Perro gruñiendo y ladrando
cristal Cristal que se rompe
77074 Gallo cacareando
77006 Gemidos
77118 Tirando de la cadena del vater
77016 Codigo morse
77075 Gallo
77093 Lobo
77062 Buho
77078 Gato maullando
77010 Gemidos 2
77036 Tormenta
77096 Leon rugiendo
77060 Risa tonta
77065 Caballo
77066 Cerdo
77079 Gato ronronea
77077 Gato enfadado
77113 Rana
77225 Tonos ritmicos
77059 Risa malvada
CONECTA Y EMPIEZA A BAJAR CONTENIDOS YA!
ENVÍA CONFIG2 AL 7808
www.MOVILUNIVERSO.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
POLIFONICOS ENVÍA TONOS79 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7808
O si lo prfieres puedes llamar al 806 41 69 90
Buscatonos: envia TONOS79 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7808
TOP
80017 Mision Imposible
83658 Star Wars
84064 Darth Vader Marcha imperial
84201 Voglio vederti danzare
80498 El fantasma de la opera
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
84692 Rasca y pica
84937 Kill Bill - Silbido
85021 Al carajo
85069 Antes muerta que sencilla
85113 Dile
85119 Buscate un hombre que te quiera
85161 Perdoname
85172 The sound of San Francisco
85220 Himno de la legión
85225 Atrevete
85231 Al natural
85235 Sigue bailando
85249 Hasta cuando
NOVEDADES
85301 Sacame de aqui
85300 Al final
85299 Salomé
85286 La noche
85284 Contigo my baby
85283 Siempre me quedará
85282 Donde está Wifly?
85292 Cada vez que tu me miras
85293 Girl
85294 Se te ve la tanga
85295 La argentinidad al palo
85296 Mi caramelo
85298 Los simuladores
85305 Yo lo que quiero
85289 Ecos
85631 Miedo
85263 Pequeñita
85261 Dentro de mi
85278 Shiver
85280 It´s like that
85281 Giving you up
85661 Crafty
85664 Has aparecido tu
85665 Si tu quieres
85666 Somos de piedra
85273 Daria mi vida
85274 No te merezco
85275 Un dia de tu vida
85276 No me van a hacer cambiar
85259 Que soy yo para ti
CINE Y TV
84067 El Exorcista
84724 El bueno, el malo y el feo
83883 Fraggle Rock
80143 La Pantera rosa
84759 Gladiator
84440 El señor de los anillos
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
84231 Bar coyote
84207 El Padrino
85083 Aqui no hay quien viva
HIMNOS
83808 Himno de España
83809 Guardia Civil
84606 Himno de Leon
83188 Real Madrid
82123 Athletic De Bilbao
82190 Betis
84094 Himno de riego
82124 Atletico De Madrid
84494 La internacional
84489 Els segadors
REGGAETON
85629 Gasolina
85103 Baila morena
85150 La gata (palante)
84826 Dale don dale
84760 Obsesion
85145 Pobre diabla
85632 Yo no soy tu marido
85253 Felina
DISCO TECNO
80093 Equador
85172 The sound of San Francisco
85048 Enjoy the silence 2004
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
83814 Satisfaction
84680 Dragostea din tei
85037 Flashdance
84203 Dos gardenias
ESPAÑOLAS
85069 Antes muerta que sencilla
85161 Perdoname
84997 Valio la pena
85158 Volverte a ver
82935 Noches de bohemia
85119 Buscate un hombre que te...
84428 Asturias
85260 Brujeria
82247 Cannabis
84993 Precisamente ahora
MOVIL TEMAS ENVÍA TEMA59 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TEMA AL 7494
2223 2607
Y muchos más
2253 Miradas de chicas
2570 Delanteras femeninas
2132 Traseros muy sexys
2224 Labios sensuales
Tu messenger en tu móvil!!
XMESSENGER
ENVÍA JAVA74 + UN ESPACIO + 2269 AL 7808
MOVIL JUEGOS ENVÍA JUEGOS17 o llama al 806 41 69 96
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU JUEGO AL 7494
Y muchos más
1563 Solitaire
1180 Trivial Pursuit
1856 SQports
1656 Carrusel Deportivo
1410 Trapazocos
Llamanos!!!
Atención al cliente
Telf: 902 01 30 16
Horario de atención al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 1,2 €/men.+iva Movistar 1,2 €/men.+iva Amena y Vodafone *Precio max/min 806: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m.Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla Número de atencion al cliente 902 01 30 16 *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para darse de baja llame al 902 01 36 33 Polifónicos, juegos y mms necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos se descargan con un solo mensaje. © 1998-2005 Celador International Limited. All rights reserved in the copyright and trade marks owned by Celador.adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with consent. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon group, used with consent.Kingdom of Heaven ? & © 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Más información consultar en juegosjava@hotmail.comCompruebe su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía.Protecccion de datos codigo nº 2050120079
celador

AREA-51®

LA CONSPIRACION
YA NO ES UNA TEORIA











